Rivista senza CD L. 6.900

BAS[illegible] OCO IN REGALO!!!

PC ZETA

Computer & Videogiochi

GAME OVER

Anno 7 • Numero 3 • MARZO 2001 • L. 6.900

CLIVE BARKER'S UNDYING • GANGSTER II • MAFIA • FRONT LINE • DAY OF DEFEAT • SERIOUS SAM • Z: STEEL SOLDIERS • FORMULA 1 RACING CAMPIONSHIP • FALLOUT TACTICS • QUAKE III TEAM ARENA • THE LONGEST JOURNEY • DELTA FORCE: LAND WARRIORS • SEVERANCE • HEROES CHRONICLES • FARGATE • FREEDOM

ISSN 1128-5559

PC

sei sicuro di sapere tu

PLAYSTATION

PS2

DREAMCAST

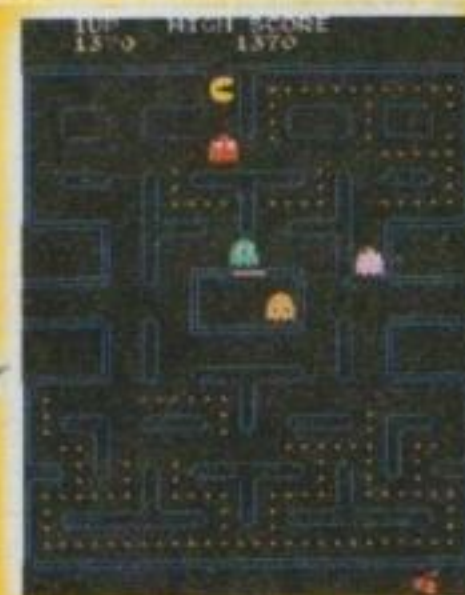
GAMEBOY

N64

 http://www.oldgamesitalia.net/

[fallout]

>>pag 57

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

zeta@studiovit.com

In Copertina
GAME OVER

PUBBLICAZIONE MENSILE REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.6.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Sede Legale, Direzione Editoriale e Amministrativa:
Via Melchiorre Gioia, 61/63
20124 MILANO (MI)
Telefono: 02 6711641
Fax: 02 67116465
e-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Vincenzo Beretta
vberetta@studiovit.com

ASSISTENTE DI REDAZIONE
Carlo Rizzante
crizzante@studiovit.com

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Claudio Villa, Ugo Laviano, Alessandro Gori, Patrick Grioni, Luca di Bella, Sebastiano Pupillo, Matteo Calestani, Leonardo Jannantuono, Giorgio Maracich, Flavio Muci, Roberto Aresu, Mauro Buti, Andrea Babich, Max Lambertini, Dario Zanchetta, Francesco Gola, Luca Olivato, Claudio Rampini, Emanuele Gesuato, Andrea Mingaroni

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian, Paolo Campana
GianVittorio Cutri

COORDINAMENTO GRAFICO
Giancarlo "Giankarlino" Pasquali

IMPAGINAZIONE
Valentina Bianchi
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

FOTOLITO
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

STAMPA
Valprint srl
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 13.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

UFFICIO PUBBLICITÀ
Marco Trabucchi
Tel. 02/67380385

SI RINGRAZIA
Le nostre donne: Elisabeth, Simonetta e La Mamma. Videogiochi, Zzap!, K e Zeta. Il rosario di Valeria malgrado tutto. Via Aosta e via Ricotti. Alessandro e l'Intellivision. Il C64. Stanley Kubrick. Ultima Online e non. I "fantastici truppi!" di Gamepower. La Franka "che chiamava sempre Valentina". Benedetta. Giovanni che non c'è più. Qualche fumetto qua e là e tutto ciò che ha permesso tutto ciò, qualunque cosa sia!

Editoriale

Game Over

Cari lettori, dopo sei anni di vita, PC/ZETA lascia la scena dell'editoria videoludica, saluta e se ne va. Questo è l'ultimo numero. Non è mai bello cessare le pubblicazioni di una rivista - la decisione, ovviamente, è stata sofferta - ma a volte per ricostruire bisogna prima distruggere. E questo è uno di quei momenti.
PC/ZETA era diventata un'impresa in perdita, nonostante negli ultimi mesi – da quando era stata riportata "in casa" – avesse guadagnato lettori con un trend costantemente positivo, ma non sufficiente.

Peraltro, l'attuale situazione del mercato dei videogiochi e dell'editoria specializzata – che attraversa un periodo di crisi - ci ha convinto che questo era il momento giusto per prendersi una pausa di riflessione per quanto riguarda la carta stampata.

La nostra attività nel settore dei videogiochi infatti non si arresta: continua con maggior vigore nel sito, in linea dallo scorso ottobre a cura dello Studio Vit, che oltre a trattare di giochi per PC è il punto di riferimento di migliaia di navigatori italiani anche per quanto riguarda le consolle Sony, Sega e Nintendo.

Se volete continuare a leggerci e a condividere con noi la comune passione, KWVideogiochi è il luogo adatto. Il gruppo di redattori e collaboratori che ha mandato avanti la rivista negli ultimi mesi si trasferisce compatto sul sito dove potrà dedicarsi all'esplorazione di nuovi territori, di nuovi mezzi e forme di comunicazione, quali internet, ma anche i cellulari, la banda larga, la televisione digitale e la stessa carta stampata che apparentemente stiamo in questo momento ripudiando.

Un grazie di cuore a tutti coloro che hanno partecipato all'avventura di ZETA e PCZETA, sia come redattori e collaboratori che come lettori.

Un grazie particolare a tutto il newsgroup di it.fan.studio-vit.

Arrivederci.

Riccardo Albini

http://www.oldgamesitalia.net/

27 SPECIALE ONLINE RACING
PERCHE' DOPO AVER GAREGGIATO CON AMICI NON E' PIU' POSSIBILE GIOCARE DA SOLI...?

16 SPECIALE STARCRAFT ONLINE
L'ALBA DEL MULTIPLAYER STRATEGICO

43 MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
QUENTIN TARANTINO ON GAME...

62 QUAKE III TEAM ARENA
IL GRANDE RITORNO DEL CHAIN GUN!

74 HEROES CHRONICLES
STESSO MOTORE, NUOVE AVVENTURE

PC ZETA Computer & Videogiochi SOMMARIO

RUBRICHE

SPECIALI E ANTEPRIME

PROVE SU SCHERMO

IL VADEMECUM DI PCZETA

I redattori di PCZeta ricevono dagli sviluppatori le copie dei giochi da recensire, copie che non sempre sono corredate da scatola e manuali, ma che sono considerate definitive dagli sviluppatori stessi.
Un redattore di PCZeta prova il gioco a fondo prima di scrivere la recensione anche se, spesso, tempi redazionali stretti possono impedire al recensore di finire il gioco nei tempi previsti. Ciononostante una recensione presente su queste pagine è sempre accurata e basata su impressioni dirette di gioco. Materiale che non consideriamo definitivo o meritevole di una recensione viene utilizzato per scrivere anteprime, posticipando la recensione del titolo in questione.

LA RECENSIONE

IL TESTO

Il testo è sezione più importante della recensione, l'ambiente in cui il recensore sviscera le caratteristiche salienti del gioco e le sensazioni che il titolo in questione è in grado di procurare. Nel testo troverete i motivi che dovrebbero spingervi a considerare o meno l'acquisto del gioco, commenti sulla realizzazione tecnica e tutto quanto sia necessario dire, per dare un panorama a 360° del gioco in esame.

IL COMMENTO

Il commento è il giudizio finale che il recensore esprime a proposito del gioco.
E' in questo spazio che vengono fatte le ultime considerazioni, che vengono riassunte le caratteristiche salienti del gioco e vengono ripresi pregi e difetti dello stesso.

IL VOTO

Il voto riassume le prime due voci, ma non può mai sostituirle. Il voto è il risultato ponderato di migliaia di caratteri scritti con lo scopo di descrivere di un gioco pregi e difetti e non va considerato un parametro assoluto di valutazione.

LA LEGENDA DEI VOTI

Il redattore di PCZeta da un voto basandosi su questa scala di valori e sul commento che li accompagna. Ciononostante non ci si deve vergognare di gradire un gioco che ha preso 60, così come non si deve correre ad acquistare un titolo che ha avuto 90. Ognuno, leggendo la recensione, potrà capire se il gioco in questione può comunque risultare interessante nonostante le sue pecche o se, pur avendo ricevuto un voto elevato, il gioco non può essere preso in considerazione in quanto non rispondente ai propri gusti.

100
La perfezione. Come noto, non è di questo mondo.

90-99
Non ci sono dubbi: un gioco eccezionale, un capolavoro di quelli che si vedono raramente. Questo gioco è da comprare a occhi chiusi, a patto che vi piaccia il genere.

80-89
Un gioco ottimo. Non un capolavoro assoluto, ma un titolo consigliabile per le sue grandissime qualità. Un gioco che lascia il segno e viene ricordato con piacere per molto tempo.

70-79
Un gioco realizzato in maniera egregia, ma lontano dall'essere considerato un classico. Si piazza ai piani alti della classifica del suo genere, senza però brillare per originalità.

60-69
Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità.

50-59
Un gioco che non riesce a raggiungere la sufficienza piena, a causa di problemi di giocabilità e di concetto.
Non è divertente, non propone grosse sfide: un titolo che non riesce a elevarsi dal marasma presente sugli scaffali dei negozi in nessuna maniera.

40-49
C'è poco da salvare in un gioco che prende un voto come questo. Forse giusto un'idea, un concetto che però è stato realizzato in maniera assolutamente inadeguata, oppure una caratteristica innovativa in un mare di banalità.

30-39
Niente da salvare, niente che possa minimamente interessare anche il più grande appassionato cultore del trash.

20-29
Un costoso sottobicchiere argentato da esibire come massima espressione del proprio ego. Il foro in mezzo lo rende poco adatto pure a questo.

10-19
Un costosissimo freesbee.
Non lo vorremmo in casa nemmeno gratis.

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

Questa è musica classica vero?
L'ho capito perché non cantano
(Marilyn Monroe)

POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

O voi lettori che intendete cingere d'assedio la fortezza della Zeta Mail, prendete nota di quanto segue, se volete evitare i colpi di frombola dell'Alessandro "Gizmo" Gori, come pure getti di olio bollente e massi rotolanti. Innanzi tutto munitevi di carta, penna o altro oggetto o strumento atto all'esternazione di elaborati costrutti e/o forbite perifrasi, nonché di un asciugamano (che è sempre utile in ogni circostanza). Indi lanciate i vostri dardi fiammeggianti e le bombe carta verso la Zeta Mail stessa a Milano, in Via Melchiorre Gioia 61/63 (il codice di avviamento postale è 20124). Se siete più temerari di Maika Solino e la magia nera è il vostro pane quotidiano, senza indugio alcuno indirizzate i vostri temibili incantesimi al portale cyberspaziale zeta@studiovit.com, tenendo bene a mente che il Leviatano è lì di guardia ed ha il sonno leggero. Volendo osare ancora di più, potete sintonizzarvi sul canale #PCZeta dell'irc.net36.com, ove, grazie all'aiuto del Fato, avrete modo di entrare in contatto con alcune delle entità che plasmano la presente rivista, a meno che il Gori in persona non vi abbia esplicitamente proibito di recarvi in quel sito, con la scusa del livello di colesterolo troppo alto. Infine, a coloro che amano le sensazioni forti, consigliamo di fare una capatina al newsgroup it.fan.studio-vit: gli insulti e le lapidazioni verbali sono all'ordine del giorno. Se dimostrerete tutta la vostra abilità e tutto il vostro coraggio, il Gizmo saprà come ricompensarvi. Un'altra fetta di torta? Un succo di frutta? Ananas o pompelmo? Ma guarda…hai il musetto tutto sporco di zucchero! Prendi un fazzolettino e pulisciti, neh! Come dici? Klatu verata nict…uuuhmm uuuhmm!

PROLOGO: UNA POESIA " COME UN LUPO SOLITARIO "

Il cielo di piombo,
e la pioggia incessante.
Intorno nessuno.
Insegne fluorescenti,
intermittenti, guaste…
Che friggono gocce di pioggia.
Riflessi distorti
su pozzanghere torbide.
Rumori, fumi e silenzi.
Lui vaga solo,
solo da una vita,
piangendo lacrime di ghiaccio,
insieme alla pioggia nera.
Lo sguardo basso
come un lupo ferito
o forse in gabbia.
Un Lupo solitario.
Solo e dannato,
come un angelo caduto,
un'anima perduta nel nulla,
E in mano la foto di lei,
strappata alla vita.
Maledetti.
Si fa chiamare Nessuno.
E Nessuno cerca vendetta.
Ultimi battiti forse,
per quel cuore trafitto dalle tenebre.
E' la morte, la fine,
la sua unica amica ormai.
E non ha mai pensato,
neppure per un solo instante,
di andarsene un po' a cagare.
Sbarbino gasato di merda.

Alessandro "Gizmo" Gori

INTERNET: CHE FARE?

Hola Giz,
è la prima volta che ti scrivo, ma non me ne vanto affatto, anzi, in effetti un po' mi vergogno. E' che io, sai, e sì che c'ho provato a coercizzarla, ma proprio non c'è stato verso. Ecco, l'ho detto. Di questo però non voglio dare, come fan tutte, la colpa ai tg disinformatizzanti e/o contastorie et balle, con quei loro bei servizi sui poveri 14enni che un momento sono in chat (magari su #amore) e il momento dopo nelle mani di maniaci agnostici e seviziatori. Risvolto comico è che Internet mi diviene mero strumento demoniaco; risvolto tragico è che ora mammà mi raccomanda preoccupata (preoccupante!) di starmi attento ai pedofili, che Iddio li fulmini (li). O forse ho confuso i risvolti? Che poi la mail mi prende una strana piega (anzichenò). Il fatto è che Internet è vox media, Gizmuccio, lo si può utilizzare bene o male. Un po' come il nucleare, il rokkerrol o la vaselina. Chissà, magari il buon vecchio Albert E. sarebbe anche stato, in parte, completamente d'accordo con me! Scusa, dicevo...? Già, coercizzarla, tarlo che mi rode. Se poi all'interrogazione *Fifa 2001* mi prende 91 perché si vede che ha studiato e, dopotutto, la media della classe è quella che è, teniamone conto, sfido! Ben comprendo, comunque, la giusta volontade premiatrice per un EA che c'ha donato un nuovo genere, quello della "presa per il – se mi passi il termine un po' forte - deretano". Per essere più precisi parlerei di "presa per il deretano sportiva". Nel senso che dobbiamo prenderla sportivamente, noi che abbiamo speso il caro Caravaggio in siffatto ameno acquisto. Fortuna che l'avevo masterizzato dalla copia del mio amico: 2000£ per il cd-recordable gettate alle ortiche. Non si deflorano così i diski compacti, no e poi no. Tornando all'argomento di questa mia, la coercizzazione... o forse era solo una scusa per parlarti di Internet? Stavo pensando che grazie ai pedofili (invero buffissimo!) è entrato nelle case degli italiani, come la Psx ci ha fatto entrare i videogiochi, estirpandoli dalla nikkia in cui si trovavano. Certo, ci stavano, nella nicchia, che era un amore, ma una nikchia è pur sempre una nickia. Orbene (ed eccomi forse arrivato al vero nodo concettuale di questa e-epistola), quanto lo straordinario successo del mangiadiski Sony è imputabile alla pirateria? Molto? Molto poco? Ignoro felicemente come stiano le cose al di fuori degli italici lidi, è vero, ma 'sto fatto ha un po' il sapore di un dejavu chiamato Amiga... Non vorrei portar sfiga, sia chiaro. Anzi, premuniamoci in tal senso ricorrendo all'antico rito del "Grattatio pallarum omnia mala fugat", come soleva fare quel Cicerone, la proverbiale guida turistica, già oltre 2001 anni fa. Anzi anzi, sai cosa ti dico? Invece di consumarmi come una candela nel vacuo, ma anche vago ahimè, e fatuo tentativo di coercizzarla, mi metto a giocare al mio nuovissimo legalissimo *Escape From Monkey Island*, che

Gioco esistenzialista! Memorizzate bene l'immagine qui sopra. Visualizzatela, tenetevela sempre in mente. Non smettete mai di pensarla, e continuate così per quarant'anni, senza interrompervi mai. Fra quarant'anni scrivetemi che vi spiego una cosa.

E' buffa la fortuna. Magari non ne vedi nemmeno l'ombra per anni e poi, quando meno te l'aspetti, si presenta al tuo vicino di casa.
(Franco Merafino)

Se mantieni la calma mentre tutti intorno a te hanno perso la testa, probabilmente non hai capito qual è il problema. (Woody Allen)

m'hanno detto abbia un livello di difficoltà finalmente decente e una lunghezza adeguata.
E poi è un'Avventura Grafica come Lucas comanda, diamine, chissà la prossima quando mi ricapita? Aaah, Gizmo Gizmo, smettiamola di mentire a noi stessi. Sappiamo entrambi che lo scrivere serve solo per distrarmi dal mio fallimento. Volevo essere come te, riuscire a coercizzarla come fai te, scrivere come te. "Come te". Però, aldilà delle battute squallide, qualcosa che non va c'è. Tu te ne stai lì, comodo, tomo tomo cacchio cacchio, a plasmare risposte alle nostre amorose letterine, mentre a noi tocca la parte più difficile! Bell'amico! Dai, facciamo così: per una volta scrivimi tu qualcosa, poi io ti rispondo. Dai! Scambiamoci i ruoli! E poi, scusa, non amavi i club scambisti? ;)
Per Sempre Suo (di lui)

Marco "CLEF" L.

*Queste sono le missive che mi mettono più in difficoltà. Vorrei essere l'unico a far scattare il simpatometro in questi lidi qui, mentre mi accorgo che i Gizmettini che ho allevato con tanto amore (e con qualche palpatina morbosa ogni tanto, che poi comunque da grandi non se lo ricorderanno), ora stanno crescendo, e vogliono dire la loro, perbacco! Ok, possono dirla, sono i miei Norn d'altronde, i miei Gremlin. L'importante è che non vengano esposti alla luce perpetua, non entrino a contatto con l'acqua tonica e non venga loro dato da mangiare dopo mezzanotte. Che poi quest'ultima cosa mica l'ho mai capita neh! Che ci passava per la testa al Joe Dante? Anche domani pomeriggio alle 15 è da considerarsi "dopo mezzanotte". I Gremlin non dovevano quindi mangiare mai? Forse in cingalese "non [...] dopo mezzanotte" è una forma idiomatica che sta per "mai", e il Fu Manchu all'imprincipio del film idiomatizzava, ma poi si sono scordati di localizzare in italiano l'ideomatizzansa. O forse non devono mangiare "Dopo Mezzanotte", il numero 26 di Dylan Dog (Sclavi/Casertano)? Ma non era il Tenerone di Drive In quello che si cibava di carta? Beh, non so, e d'altronde fossero questi i veri problemi! Sono lettere come queste invece che sembrano dirmi che ho creato dei mostri. Essi vivono. Sono tra noi. Mi sento un po' come il Celentano del Fantastico dell'ottantas... ottantot... del Fantastico di Celentano ecco. Quello con le pause, coi silenzi, quello di "sono il figlio della foca, non voglio che mia madre pianga" da scrivere nelle schede elettorali. Il Celentano che voleva cambiare il mondo, e che riuscì a malapena a cambiare dopobarba. E questo perché non mi fu capito, non mi fu! E tanti Celentanini crebbero come un'amanita muscaria sull'asfalto subbuteo dopo. Tutti lo imitavano, a partire dal Beccalossi Osvaldo, mio amico e amante attivo, camionista di 55 anni con una fedina penale che farebbe orrore anche a Fabrizio Frizzi. E lo emulava soprattutto nei suoi silenzi. E non è facile imitare un silenzio, perché ce ne sono di un sacco di tipi. Questo. O questo. O ancora questo. O questo qua. No scusate, quest'ultimo era uguale al secondo. Ma lo imitava senza capirlo. Come le opere apocrife di Sallustio, che sono più sallustiane di quelle autentiche.
D'altronde si sa che le rivoluzioni più grandi si combattono dall'interno del sistema. E io per primo mi gaso mica poco di essere un borghesuccio viziato e imbambagito che si dice "alternativo" giusto perché vota in un certo modo o perché si veste come un clochard griffato. Ma anche Jim Morrison era così. E pure Numa Pompilio. E' bello essere idealisti col portafoglio pieno. E io mi sento di un buono quando do le mille lire al tipo che mi ferma per strada ed esordisce con "Scusi, posso farle una domanda? Cosa ne pensa lei di...". Burp... scusate, è l'aragostrica... la nuova frontiera della nouvelle cousine transgenica. Ma dopo queste precisazioni che ci stavano proprio benino, veniamo a noi, caro il mio Marco preferito di ogni tempo e di ogni*

Quella incredibile palla al piede di mia cugina Laura "Pingù" Fratini (nella foto sopra) da mesi ormai mi rompe l'apparato del Golgi, supplicandomi affinché la citi sulla Z-Mail. Ma la signorina non vuole che si noti troppo, e desidera rimanere un po' fra le righe, mimetizzarsi col resto e sussistere solo nella precisa economia di un discorso. Una "cosa carina" mi ha chiesto, tipo farne un anagramma o un acrostico. Beh, io passo sopra a questi capricci da primadonna, e per darle sui nervi, oltre che a citarla qui selvaggiamente, vi do anche il suo numero di ICQ: 60584197. Tiè!

Arteria di Beretta (interno). By Giugiaro.

L'ULTIMO LINK DELLA VOSTRA SQUALLIDA VITA

"La mia risposta non è "no", ma "mi dispiace"".
"Ti conosco troppo bene, so di cosa tu hai bisogno... e ti posso assicurare che non è me che vuoi".
"Il mio ideale sarebbe farti felice in qualche modo, ma ovviamente non nel modo che mi chiedi tu... ti va una Fanta?"...
"Tu mi piaci molto, sì, mettiamoci insieme..., ma dopo l'estate!"
"Il tuo compleanno? L'avrei detto che sei scorpione... Venerdì non mi scappi, ti chiamo di sicuro per farti gli auguri!"
"Io, cosa, con chi ?!?"
"Cosa credi, certe cose costa più a me dirle che a te sentirle".
"Guarda, un uomo che piange non piace a nessuno, tanto meno ad una ragazza... e lasciami il braccio, cazzo!"
"Un giorno mi ringrazierai".
"Ma sì, ma sì che ci risentiamo, demonio!"

Tutto questo e molto altro su TWIN PIKS (Prontuario di frasi per respingere con classe ed eleganza gli approcci indesiderati):
http://www.geocities.com/TheTropics/7628/2pikke.html

In cima ad ogni vetta si è sull'orlo dell'abisso. (Stanislaw Lec)

**Se un quadro piace a più del 10% della popolazione dovrebbe venir bruciato.
Perché non può non essere brutto.
(Gorge Bernard Shaw)**

luogo. Beh, ti sbagli mio caro bambascione, Internet non è più il giocattolo un po' trendy e un sbarby che era ai tempi d'oro in cui lo era. Oggi è diventato il crogiuolo del sapere assoluto di Aristotelica memoria. E se non era Aristotele, era Averroè o Anassimandro, tanto per te è lo stesso. Odie v'è consapevolezza maggiore del mezzo strumentoso internettoide. Le mamme non dicono più corbellerie come "mio figlio Mimmo è nell'internet", "chatta con l'internet", "gioca con l'internet", "si fa di popper, e non è Karl Raimund…". Ora Mimmo "fa del web-surf fra portali javatici e search-enginature de noiartri". Finalmente queste nostre meravigliose mamme italiane che tutto il mondo ci invidia, grasse e che sanno di sugo anche dopo un bagno al Last, si sono smaliziate più di noi nell'uso demoniaco della rete. Ci chiedono di insegnar loro a "navigare", e dopo i primi impacci col movimento del mouse, ci danno dentro come non mai, e assetate di silicio ti aprono dieci siti italiani alla volta senza capirne veramente uno (che pretendi da delle mamme italiote?), e ti dimenticano tutti gli impegni più vitali. Non controllano più il polmone d'acciaio del criceto, lasciano i cadaveri a marcire in cantina e non ne fanno del sapore (lo comprano!!!), ma addirittura fanno andare il papà al club scambisti da solo! Senza sapere che però il papà si paga una peripatetica per entrarci con lo sconto. Perché se da solo spenderebbe 250 carte, in coppia ne sborsa giusto 50. E questa balzana abitudine continua fino a che la mamma non riesce a beccare proprio l'home page del club privè, con una web-cam per ciascuna stanza. E scopre che papà è nella camera di vetro, con un sacchetto di plastica in testa stretto al collo, e si fa fare delle cose strane da un nano cassintegrato dell'Italsider, coadiuvato da una koala morto, dell'amarena e del vinavil. La mamma ci rimane di sasso, divorzia con paparino, si prende gli alimenti a singhiozzo. I figli ne soffrono e vanno dalla De Filippi. Mentre la mamma va da Costanzo, con la mascherina e la voce camuffata, a raccontarsi e arrotonda così il suo misero stipendio di eutanasista. E' la disfatta, se non che mammà ha imparato una cosa dall'internet: mai avere i beni in comune con un bevitore di Nano ghiacciato. Perché da cosa nasce cosa, e non si sa mai. E tu Marco, cosa hai imparato da questa mia risposta? Ahahah! Esatto!

Gizmo

BARZELLETTE, CHE PASSIONE!!!
Il signore sulla destra: "Sa mica dirmi dove trova viale Corrado Augias?".
La signorina nuda: "Sì, percorra questa strada fino alla fine, poi giri a sinistra. Quello è viale Augias".
(In realtà viale Augias si trovava da tutt'altra parte della città!!! Che allegria tremebonda!!!)

LA CANZONE DEL MESE

LA CANZONE DEL RIFORMATORIO

(Baustelle, dal Sussidiario Illustrato Della Giovinezza)

Questa è per quando ti ho fatto male, quel pomeriggio, un anno fa, con il coltello nello stivale. Mi facevo di alcolici andati a male. Di benzedrina per non dormire. Sotto le luci mi piacevi sai, Virginia. Erano giorni di vita dura. Mi sorridevi senza pietà. E lo vedevi che la paura mi portava via la libertà di non amare. Ed è per questa pena d'amore che ti ho ferita in un pomeriggio storico.
E adesso mi manchi, te lo giuro. Sogno la notte le tue grida. Le tue cosce bianche stonano sopra le donnine pornografiche, appese dagli altri custoditi qui con me. L'istituto ci fa bene.
Amore fra cinque anni dove andrò, e tu chi sarai e chi saremo fuori dal riformatorio?
Le vite perdute come gioia, passate per sempre come moda. Cos'è che ci rende prigionieri?
Era una dose tagliata male. Mi sconvolgeva l'umidità. Ma conservavo un certo stile. Ti guardai con la felicità irrazionale, con la carezza dell'eroina che mi cullava. Mi perdonerai Virginia.
Hai salutato le tue amiche. Eri spacciata, piccola mia. Quando ti ho detto: "mi riconosci sono quello che non ride mai della tua scuola?". E dolcemente ti ho regalato la mia violenza, il mio attimo di gloria.

QUELLO CHE LE MAJOR NON DICONO…

Signori,
sono il solo oppure anche voi avete notato che diversi giochi hanno sfondato la soglia delle fatidiche 100.000 lirette e timidamente si propongono a 109.000 e qualcuno ha pure la sfacciataggine delle 119.000… tipo *Shogun Total War* qualche tempo fa oppure il più recente Star Trek Elite Force… non parliamo degli add-on perché la pubblicità di Cataclysm con la dicitura tipo " prezzo amico": 84.900. No Comment.
Se poi guardiamo appena fuori dal ns. PCgiardinetto, possiamo ammirare i "miracoli" del monopolio SONY (almeno in Italia) con i prezzi dei giochi TUTTI tra le 109 e le CENTOVENTInove… maccheandiamoarubà?
Da notare inoltre la tendenza (EA in testa) a produrre un packaging DVD-style, molto meno costoso degli enormi "pacchi" megaloamerican.
Che vogliamo fare? Magari un bel servizio speciale tipo "poverino il distributore/produttore non può sfamare quei poveri suoi dipendenti".
Vorrei tanto che qualche rivista - UNA VOLTA - perorasse la causa del consumatore con un bel titolo in prima pagina. Utopia.

Redbaron

Caro Redbaron, concordo con quel che dici ma queste major sono ormai, se possibile, ancora più spudorate di quello che dici tu e ti aggiungono le novecento lire anche in fondo alle novemila finali. Non mi importa la radice del prezzo in sé (il centone) quanto questa innaturale, furba e fuorviante desinenza. Ormai le novecento lire sono la costante (k) e anche i prodotti che costerebbero meno di novecento lire, dopo il decreto Mastella/Komeini, devono raggiungere necessariamente questo quorum. Oggi trovi quindi a novecento lire anche i cubetti d'acqua surgelati o i gettoni telefonici. E si arriva fino a collocazioni assurde, in coda a prezzi pantagruelici, come per la Chrysler Amazonia Deluxe, il cui prezzo di listino è duecentomilioni e novecento lire. E' un lucrare globale, incontrollabile ed incondizionato. Anche le raccolte punti non sono più quelle di una volta. Vai al supermercato cercano di spillarti i soldi anche coi premi fedeltà. Come se la fedeltà si pagasse! Bella etica quei commessi dai sorrisi Durban's! Per prendere l'asciugamano piccolo ti ci vogliono 99 punti (il primo è omaggio), ma poi ci devi aggiungere tu 9.900 lire. E 99.900 lire per prenderti l'accappatoio familiare, oltre ai

**Sono andato ai cessi della stazione, ho conosciuto una ragazza che mi ha vomitato addosso.
Ci siamo piaciuti subito
(Paolo Rossi)**

http://www.oldgamesitalia.net/

Credo che ci siano due Dio. E ognuno pensa che l'altro si stia prendendo cura di me. (Ashleigh Brilliant)

998 punti ovviamente (i primi due sono omaggio). E si accorgono anche se ritagli i punti fac-simile e li appiccichi con candore sulla scheda! Che canaglie! Dal benzinaio stesso è tutto un magna magna. Ti danno un punto ogni ventimila lire di benzina. Quindi te ne becchi uno se ne metti trentamila. E anche il cliente successivo a te con trentamila se ne prende uno solo. Quindi loro con sessantamila guadagnate e dichiarate, invece che tre bollini come da decreto, ne elargiscono due. E il terzo? Se lo tengono per loro. Hai infatti mai notato come i benzinai quando d'estate vanno a Cesena-tico si portano dietro il canotto trovato su Gente, i campioncini gratuiti di crema solare, ma anche delle Sansonite sempre nuovissime e di lusso? Facci caso. Vorrà forse dir qualcosa questo no?

Gizmo

QUOQUE BRUTE, FILI MI?

Roseo puttino, chocobo con le alucce bagnate, puffettino mio, ecc., ecc., come hai potuto spezzare così il mio cuore? Yawn. Sei crudele. Ma la verità, caro il mio "gallus cantans, in arbore sedens, chichirichi faciens" (citazione colta), è che stai pisciando controvento e guarda ora come si sono ridotte le tue scarpe. La verità, caro cotechino delle mie brame, è che tra noi non può funzionare, perché ti dimentichi sempre di alzare la tavoletta del water, ogni volta che vai al bagno (e non dire che non ti avevo avvertito!). Prr. E poi lo sanno tutti che sei Gizm(isogin)o!

A proposito. Il bassista dei Blur non è Graham Coxon, ma Alex James, ciccio.

Mi cadi proprio su questo, mi cadi! Per punizione dovrei spedirti un nastro dei Blur, ma, dall'alto della mia magnanimità, preferisco inviarti il mio perdono.

Non farlo mai più, intesi? Come? Cosa dici? Fanvittiamo?!!? No, adesso no.

Magari un'altra volta.

PS. Sì, ti sto fissando con insistenza. E allora? Continua a fare quello che facevi prima.

May C.

Ed ecco, subitaneo, un ambiente degradato di Fallout Tactics. Pochi sanno che, nello sviluppo di un videogioco, per renderizzare o disegnare a mano ambientazioni degradate, la spesa che una software house deve sostenere è quasi doppia che se venisse riprodotta una zona sviluppata. Questo sia per motivi sindacali, sia perché il marrone è più lontano dal centro dello schermo rispetto all'azzurro, nella tavolozza del "Crea Il Tuo Gioco – Kit 2.1", quindi serve più tempo, più corrente, più costi evolutivi, e poi la tredicesima e blablabla e questa maledetta Eurotassa e doveva vincere Rocco e quando passa il 6 barrato...

E' pesante come un macigno il silenzio di Beretta all'arrivo di lettere di questo tenore. A volte penso che sia stato pagato dalla USL per tenermi in queste cinque paginuzze, o che i miei vecchi le comprino come pubblicità per il mio Ego o per tener buono il mio Es, che se no poi a casa spacco tutto il sistema.

Ma non sono cieco, e mi sento un po' come il tacchino alla vigilia di Natale, e da tacchino mi interrogo sul perché le lettere che mi arrivano sono ormai quasi tutte di questo tenore. L'allievo sta superando il maestro o tutti gli allievi si stanno coalizzando per rompere i rognoni al maestro? Siamo ad un punto d'arrivo, che non è un epilogo ma una tappa importante, e tirare delle sante somme è cosa buona e giusta.

Una volta certo che era diverso, le e-mail erano robe serie, un po' patetiche sì, ma proprio per questo belle sentite. Si parlava di pirateria, violenza nei videogiochi, esistenzialismo ed mp3. Era come la matematica pura: sublime ma inutile. Erano i tempi in cui il primo stronzetto viziato con un po' di potere in mano si prodigava a confutare e banalizzare tutto e il contrario di tutto. Giusto per il gusto di farlo, come il tipo che corre dietro alla tipa in "Inferno" (di Dario Argento), e che sembra essere lì per salvarla, salvo poi ucciderla senza motivo una volta raggiuntala. Quello stronzetto, modestamente, ero io. E di materia da distruggere ce n'era a bizzeffe. Non che fosse distruggibile in senso assoluto, neh! Solo che, proprio perché scritta col cuore, era vulnerabile e si prestava ad essere seviziata e tradita da chi aveva il vantaggio di dare una risposta retroattiva e di non concedere repliche. La mia risposta era una sorta di sigillo papale, la questione si chiudeva lì, rendevo ogni elucubrazione una cartolina illustrata. Vi plagiavo per il vostro bene, e pure in un modo abbastanza perverso: un po' da demiurgo, un po' da bambinetto viziato che aveva voglia di scuoiare mammà. C'erano tempi in cui mi si attaccava per questo, e lo si faceva con mano certa, professionale, nonché senso della sintassi. Adesso mi si ferisce con le mie stesse armi, come il personaggio di Knife Ragusa nel finale del film "L'ispettore Scalisi nella scala a

La redazione dello Studio Vit nel basso medioevo assumeva queste sembianze. Qui vediamo Arnolfo Glauco Babich nell'atto di testare un calcolatore a cherosene. A quei tempi le recensioni venivano stilate con la tecnica del "casaccio", e i redattori venivano pagati in muschi, topazi e licheni. Lo Studio Vit si chiamava Studio Vit, anche se poi il suo nome sarebbe mutato in Massoneria prima, in Gestapo poi, per tornare ancora Studio Vit in tempi più recenti. L'unico redattore ancora vivente del team originario è Vincenzo Beretta, nato nel 666 e attivo ormai da glaciazioni. Nascosto da una folta barba non fa riconoscere la sua veneranda età, se non per l'odore di zolfo che si porta appresso, per il fatto di non riflettersi negli specchi e per quello di sfuggire sempre la luce del sole. C'è un simpatico aneddoto che racconta come tutte le persone che vengono a contatto con Beretta poi scompaiano in circostanze misteriose.

Che Dio ci perdoni. E ci perdonerà. E' il suo mestiere. (Marcello Marchesi)

**I bambini di adesso vogliono tutto,
dal computer al motorino.
Noi invece ci divertivamo con niente.
Eravamo sfollati in campagna e i grandi ci dicevano:
"Se state bravi, stasera per premio vi portiamo in collina a veder bombardare Torino".
A noi bastava che bombardassero Torino tutte le sere ed eravamo contenti.
(Bruno Gambarotta)**

chiocciola del livore". Mi chiedo se è davvero un bene che mi arrivino queste lettere e quasi solo queste lettere. E' questa la disfatta o il trionfo? Secondo me ha un po' un retrogusto di Salò, ma tant'è. Non ci sono vie di mezzo, si lascia o si raddoppia. Ho fatto piazza pulita di quelli che mi volevano bene, e ora sono solo. Ma con tante sottospecie di Bruto e Cassio, che mi accoltellano con le stesse lame che io ho affilato, pensando che sarebbero servite a dividere fra me e loro il pane dell'amicizia e dell'intesa. E nella mia infinità bontà posso accettare di essere schernito e dileggiato, ma in verità vi dico di diffidare dal serpente che lancia la pietra e nasconde i farisei nell'orto di Kaifa. Anche al più grande criminale si dice il proprio crimine prima di essere giustiziato, quindi vorrei sapere qual è il mio. E vorrei, potendo, tornare indietro. Tornare con gli amanti che ho lasciato a letto, in un lago di sangue e di umori, dopo essermi fumato la sigaretta della staffa e cancellato le impronte digitali. Dai, tornate dall'oltretombola dell'oblio a scrivermi ancora le belle letterine di cui sopra.
Dopo l'inventario le pubblicherò e vi tratterò di un bene che levati! Eddai! Non pretendo empatia, ma almeno pena, quella sì! Giuro che da ora in poi sarò buono buono. Quando riapriremo bottega giuro che farò sì che potrete picchiarmi, dominarmi e tormentarmi con un trinciarapi da passeggio. Anzi dovrete farlo! Vorrò essere la vostra Grazia Deledda e la vostra Lucrezia Borgia. L'angelo e la peripatetica. La peripatetica e il militare. Il militare e l'obiettore. L'obiettore e l'obliteratore. L'obliteratore e la blisteratrice. A tutti si da una seconda possibilità, figuratevi a me! Io me ne merito anche una terza e una quarta. Datemela prima che sia troppo tardi. Ho narcotizzato Beretta e potrebbe risvegliarsi da un momento all'altro e prendere coscienza del nulla di queste cinque pagine. Come dite? No, non ho coraggio dargli del pentotal, perché la verità mi farebbe troppo male, lo so.
Vi saluto acrotomofili miei. Sono commosso, e la mia pioggia dorata di lacrime è tutta per voi.
E' stato bello qui, ma bisogna andare avanti. E ci sono mille ingiustizie nel mondo che hanno bisogno di me, perché solo io posso perpetrarle nel migliore dei modi. Sulla carta, sulla carta dovremmo rivederci in autunno. Spero di ritrovarvi tutti e diciannove vivi, ma statisticamente è un po' improbabile.
Con immutata stima,

Gizmo

Progetto top-secret: atom-ergonomic bomb
Nome codice: RedaBUM!
Scad: 31/03/'01
Nota 1: Aerografare iniziali A. G. su bomba.
Nota 2: Prenotare camera (con vista redazione) alla pensione Cesira in Melchiorre Gioia per il giorno dell'01/04/'01.
Nota 3: Ricordarsi di spostare questa foto da directory provvisoria "Posta Marzo" a quella nomata "Ricerche minerarie e perdite di tempo".
Nota 4: Serve nuovo napalm. Chiedere a Babich.

**Oibò! Questo screenshot di No One Lives Forever che ho appena scattato assomiglia un casino al Frank Zappa. E pensare che il motore grafico in movimento non dava adito a sospetti.
Che fortuna aver pigiato Stamp proprio al momento giusto!**

EPILOGO: UNA POESIA " QUANTO E' SIMPATICO L'AMORE "

E' parecchio bello l'amore
che ti colpisce diritto al cuore
provocandoti tanto dolore
ma a volte dandoti in dotazione
abbondante calore
Ma dell'amore qual'è il di lui colore?
Io lo sò: è l'indaco.
L'indaco a me, come colore,
mi rimane parecchissimo simpaticissimo.

Alessandro "Gizmo" Gor

**Grazie, ho trascorso una serata veramente meravigliosa. Ma non è questa.
(Groucho Marx)**

QUESTO MESE GIZMO MI HA ORDINATO DI COMPRARE...

Phantom of the Paradise

Regia:
Brian De Palma
Anno:
1974
Produzione:
USA
Interpreti:
William Finley, Paul Williams, Jessica Harper, Gerrit Graham.

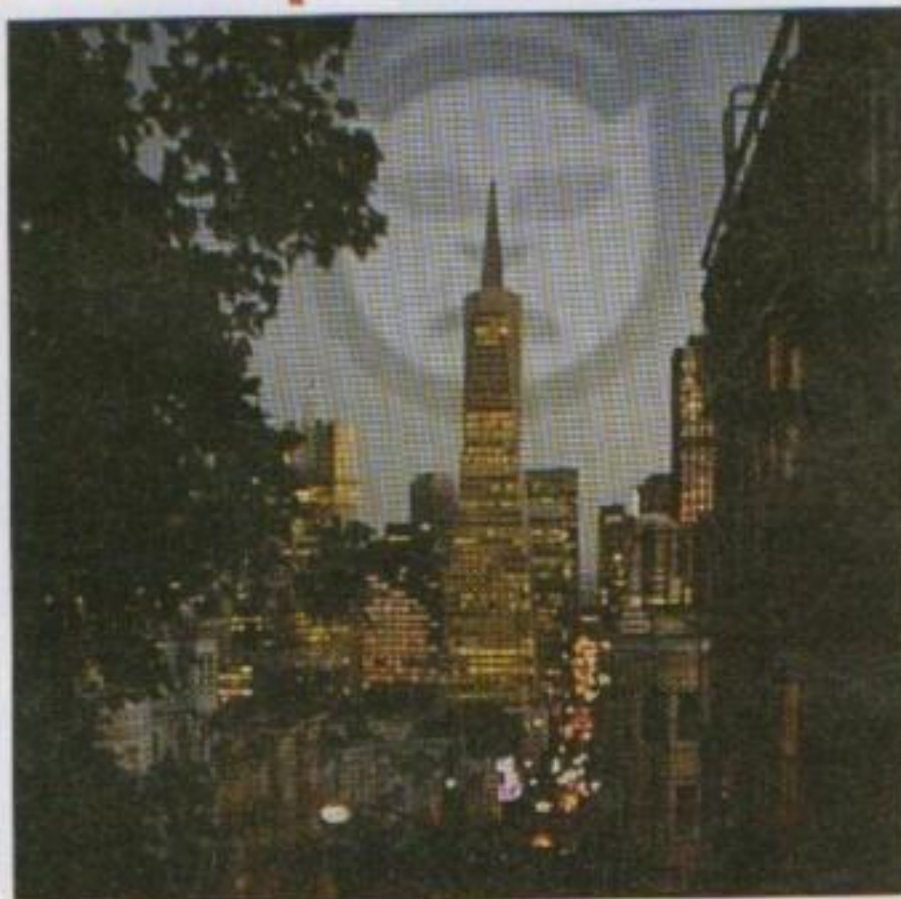
MONDO Bit NEWS

NAPSTER ON THE ROAD?

Vivere è bello, se non altro per sentirne sempre una nuova

Giorni di fremito e passione per gli utenti di Napster. La corte d'appello di San Francisco ha appena confermato come fondate le motivazioni addotte dalle major discografiche, che avevano sancito la condanna in primo grado del simpatico programmino di scaricamento e condivisione online di file audio MP3. In Belgio le forze dell'ordine compiono educate visite nelle abitazioni private alla ricerca di file MP3. Il parlamento europeo ha appena approvato una direttiva non troppo gentile per proteggere il diritto d'autore anche in Rete.

Clima plumbeo, facce scure, guardare la cartellina 'Music' del nostro PC è ormai fonte di amletici dubbi. A risollevare il nostro umore arriva però il genio italico, sotto forma di una sentenza della Quinta sezione del tribunale di Roma. Il giudice Gennaro Francione ha infatti stabilito che non esistono i presupposti per processare penalmente quattro ambulanti senegalesi che vendevano CD piratati sulle strade della capitale. Le ragioni di questa decisione sono perlomeno insolite e faranno discutere in ambito giuridico e non solo; tentiamo di riassumere la spiegazione del Francione riguardo il suo operato.

La Legge va applicata in nome del Popolo; nel momento in cui essa contraddice un assodato comune sentire della popolazione, è possibile arrivare alla disapplicazione della norma scritta; nella fattispecie, poiché l'acquisto di CD piratati sarebbe ormai prassi comune della popolazione italiana, si rende necessaria la depenalizzazione di tale reato. Nelle parole dell'autore, per capire appieno il senso della sentenza, occorre considerare anche il contesto della Rete, dove la direzione "anti-copyright" seguita da un "grosso network" come Napster non può che avallare l'ipotesi di un mutato idem sentire mondiale, schierato compatto contro le case discografiche, "oligarchie produttive di arte che impongono prezzi alti, contrari a un'economia umanistica". Fermo restando che alla SIAE, tornando all'infrazione commessa dai quattro ambulanti di cui sopra, in seguito alla sentenza, spetterà un risarcimento civilistico.

Il paragone strada-napster sembra, a seconda dei punti di vista, fuori luogo o perlomeno approssimativo. Epiteti peggiori albergano probabilmente nella mente di Enzo Mazza, presidente della Federazione contro la pirateria musicale che tuona dalle pagine di Repubblica: "È la napsterizzazione della giustizia. Così non si risolve nessun problema. Si tratta di un concetto contrario a qualsiasi trattato internazionale. (...) Questa assoluzione è in contrasto con la nuova legge anti-pirateria". E voi da che parte state, lassismo o rigidità? Una volta di più la virtù sembra stare lontana dagli estremismi, di qualunque tipo essi siano...

SOMMARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

DIABLO 2: UN NUOVO ATTO

Blizzard ha ormai ultimato la lavorazione di Lord of Destruction, il pacchetto di espansione per Diablo II, l'action RPG che ha ottenuto un larghissimo successo di pubblico. I cambiamenti introdotti sono numerosi, a partire dal quinto atto, completamente nuovo. Se nel completare il gioco abbiamo avuto le prime avvisaglie della presenza del malvagio Baal, in Lord Of Destruction il demone sarà il fulcro della storia. Il giocatore, partendo dallo scontro finale del gioco principale dovrà partire all'inseguimento di Baal e impedirgli di far propria la Worldstone, un magico manufatto che protegge il mondo di Sanctuary dall'invasione delle orde demoniache. L'espansione fungerà anche da patch per il gioco, correggendo alcuni bug noti e bilanciando alcuni aspetti del gameplay che secondo Blizzard andavano rivisti. Saranno presenti nuove armi e oggetti magici inediti, nuovi mostri ed elementi interattivi del fondale quali torri e macchine d'assedio. Altra importante novità è l'introduzione di due nuove classi di personaggi: Assassino e Druido. Il primo fa affidamento sulle sue abilità fisiche e, pur non avendo accesso diretto alle arti magiche, utilizza oggetti incantati di tipo elementale; il secondo, invece, gestisce la magia elementale e quella "primaria" e fa sentire la propria influenza su mostri e animali. Blizzard ha annunciato che Lord of Destruction sarà disponibile nei negozi per la primavera di quest'anno.

LA VOLPE SI DILEGUA NEL SOTTOBOSCO

L'atteso terzo capitolo della saga di WarCraft ha finalmente un nome ufficiale: Reign of Chaos. L'annuncio da parte di Blizzard è stato accompagnato dalla notizia secondo la quale solo quattro saranno le razze utilizzabili dal giocatore: umani, orchi, non morti ed elfi oscuri. Quando - ormai quasi un anno fa - il gioco fu annunciato, Blizzard parlò di ben sei razze giocanti, di cui due sono state progressivamente abbandonate per consentire agli sviluppatori di concentrarsi meglio sulla realizzazione delle unità, della campagna di gioco e, soprattutto, sulle dinamiche d'intelligenza artificiale. WarCraft III che, ricordiamo, godrà di una grafica interamente tridimensionale e introdurrà elementi di role playing nel genere degli strategici in tempo reale, vedrà definitivamente la luce alla fine del 2001.

L'ADDIO DEI CREATORI DI BATTLETECH

FASA Corporation, una delle più attive e note case produttrici di giochi strategici da tavolo e di ruolo, ha annunciato la chiusura definitiva dei suoi uffici entro il 30 aprile dell'anno in corso, a causa dei notevoli problemi di ordine finanziario che da tempo affliggono la società. La proprietà dei giochi è stata ceduta alla società Wizkid LLC, controllata da Jason Weisman, ex-membro fondatore di FASA. Con la creazione di Battletech, gioco ispirato alla serie animata giapponese Macross (trasmessa negli USA insieme ad altre due serie sotto il nome di Robotech) FASA ha fornito un contributo notevole al panorama videoludico così come oggi lo conosciamo. Il noto wargame da tavolo, infatti, è alla base della serie MechWarrior, longeva e di grande successo, e ha dato vita anche ai leggendari BattleTech Center, in cui è possibile pilotare dei mech immersi in ambientazioni di realtà virtuale.

ADDIO DREAMCAST, BENVENUTA SEGA

I problemi finanziari di Sega, relativi allo scarso volume di vendita della sua più recente console - il Dreamcast - hanno costretto la società giapponese a ridefinire il proprio ruolo nel mondo della produzione videoludica. La console sarà ritirata dal mercato il 31 marzo, dopo appena due anni di vita e, prima di allora, subirà un notevole ritocco verso il basso del prezzo di vendita. Per esempio, in America, a partire dal 4 febbraio, sarà possibile acquistare la console al prezzo di $99.95 contro i precedenti 149.95. Sega assicura comunque il supporto della macchina con ben trenta titoli in uscita nei prossimi mesi. Il futuro della società giapponese sarà legato alla funzione di sviluppatore di titoli per le altre piattaforme; in proposito Sega ha già stabilito accordi con Sony, annunciando, tra gli altri, lo sviluppo del prossimo titolo della serie Virtua Fighter su PlayStation2. L'hardware Dreamcast, ancora valido, sarà riconvertito in set top boxes e, nota interessante, schede per PC.

TI COLPIRO', DOVESSI ABBATTERE UN MURO...

Volition e THQ sono al lavoro sull'atteso sparatutto 3D Red Faction, il primo a utilizzare algoritmi di modellazione geomorfica in tempo reale. Questo significa, in parole povere, che sarà possibile intervenire sulle strutture, sui muri, su ogni oggetto componente le mappe di gioco. In pratica lo scoppio di una granata oltre a danneggiare gli altri personaggi giocanti farà sentire i suoi effetti sulle mura e sugli oggetti circostanti. E' il primo titolo del genere a supportare un'interazione totale con l'ambiente costruito da un motore 3D, e questo gli ha fatto guadagnare l'attenzione di critica e pubblico. Volition, il team di sviluppo, ha recentemente posticipato a maggio 2001 la data prevista per l'uscita, allo scopo di consentire una migliore implementazione sulle diverse piattaforme per le quali il gioco verrà realizzato.

MALEDIZIONE VOODOO

Dopo la recente acquisizione di 3Dfx e relativi marchi da parte di Nvidia, si fa sempre più spinosa la questione del supporto per le schede già esistenti, in particolare per quanto riguarda gli aggiornamenti software. Nonostante voci sempre più insistenti sembrino assicurare una copertura da parte del nuovo proprietario almeno fino al febbraio 2002, il problema continua a destare preoccupazione in coloro che hanno acquistato, anche in tempi recenti, una scheda marchiata 3Dfx. Un gruppo di ingegneri dello stabilimento 3Dfx dell'Irlanda del Nord ha costituito una società indipendente, dal nome quantomeno originale di X-3Dfx, che si è data premura di rilasciare una versione aggiornata dei driver per le schede Voodoo presenti sul mercato (disponibile all'indirizzo www.x3dfx.com). Nelle intenzioni future del gruppo pare ci sia, tra l'altro, la creazione di una soluzione hardware proprietaria.

REBELLION & JUDGE DREDD

La britannica Rebellion ha recentemente annunciato la produzione di una serie di titoli ispirati all'universo 2000 AD. Dopo l'acquisizione dei diritti, infatti, sono parecchi i personaggi che potremo presto vedere sui nostri schermi. Il più noto e amato è sicuramente Judge Dredd, alla cui figura dovrebbero essere dedicati uno sparatutto in prima persona e probabilmente uno strategico in tempo reale. In particolare, per il primo titolo, pare sia stato sviluppato addirittura un nuovo motore di rendering tridimensionale, le cui elevate prestazioni sono un ottimo punto di partenza per un gioco dalle potenzialità davvero elevate. Ma il noto giudice non sarà l'unico protagonista dei giochi targati Rebellion, anche Slaine e Rogue Trooper subiranno verosimilmente lo stesso destino.

MATRIX IN VIDEOGAME!

Interplay e Warner Bros siglano un accordo miliardario sulla licenza del film dei fratelli Wachowski. L'affare sarebbe costato al grande publisher dagli otto ai dieci milioni di dollari e riguarda la produzione di videogiochi relativi a quella che sta per divenire una vera e propria saga cinematografica. Prima della definizione dell'accordo, secondo quanto dichiarato da Warner Bros, erano in molte le software house di grande rilevanza internazionale interessate alla licenza. Interplay ha affidato la realizzazione della prima serie di giochi ispirati alle vicende di Neo, Morpheus e compagnia ai talentuosi uomini di Shiny Entertainment. Il primo titolo degli autori di Sacrifice sarà, con grande probabilità, un gioco d'azione 3D con visuale in terza persona e vedrà la luce su piattaforma PC e PlayStation 2 in contemporanea con l'uscita nelle sale del secondo film di Matrix, nell'inverno del 2002. Lo stesso Dave Perry, capo di Shiny Entertainment, ha commentato la vicenda dichiarandosi entusiasta dell'accordo che darà gran visibilità al suo gruppo e che lo ha portato a lavorare a stretto contatto con i Wachowski. Secondo le sue parole, "Questo è probabilmente il progetto più importante di tutta l'attuale industria videoludica. Personalmente, sono davvero eccitato dall'opportunità di lavorare con Andy e Larry Wachowski e sono rimasto colpito dalla loro passione e dal loro interesse a produrre un gioco d'alta qualità. Noi di Shiny lavoriamo direttamente con loro e abbiamo un accesso totale a tutto ciò che riguarda la lavorazione del film. E' dai tempi di Earthworm Jim, l'ultimo titolo a cui ho lavorato, che non sono coinvolto e stimolato a tal punto da un videogioco. Il mio ruolo in The Matrix è quello di progettista capo." Perry vede in questo progetto una nuova e più profonda e proficua interazione tra il mondo del videogioco e quello del cinema, capace di rendere all'utente finale prodotti qualitativamente superiori.

http://www.oldgamesitalia.net/

FUGA DA COLDITZ

La collaborazione tra Codemasters e una serie di team di sviluppo esterni comincia a dare buoni frutti. E' recente, infatti, l'annuncio di Prisoners of War, un gioco d'azione con forte valenza tattica sviluppato da Wide Games.
Il titolo vede come protagonisti quattro ufficiali di diversa nazionalità: americana, inglese, olandese e francese. Questi quattro soldati condividono il medesimo destino di prigionieri di guerra. L'ambientazione è quella della seconda guerra mondiale, nello specifico il 1941. I nostri uomini si muovono all'interno dei campi di prigionia tedeschi di Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III e Coldiz e in quest'ultima rocca fortificata, la peggiore prigione di guerra della Germania nazista, si incontreranno per mettere a punto un piano comune. Il titolo del gioco non è stato ancora confermato ma il gioco stesso dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno in corso.

THE MICROSOFT EXPERIENCE

Il caro, vecchio Windows è ormai prossimo alla sua nuova evoluzione: Microsoft sta per dare il via a XP, il nuovo sistema operativo che fonde la stabilità di Windows 2000 con la versatilità di Windows 98/ME. Windows XP, il cui nome in codice era finora Whistler, sarà commercializzato entro la fine del 2001 e sarà affiancato da Office XP, una nuova versione del pacchetto applicativo Microsoft di grande diffusione che vedrà la luce entro l'inizio del 2002. La serie XP segna, finalmente, una reale evoluzione dell'ambiente operativo e porterà alla grande utenza i benefici della struttura del sistema professionale Windows 2000, improntato a una funzionale gestione della rete e a un multitasking meno problematico dell'attuale sistema operativo Microsoft di fascia consumer. Windows XP, inoltre, farà uso della versione 6 del browser Internet Explorer.

UNO SPARATUTTO INSANGUINATO

Gli americani 4D Rulers stanno realizzando uno shooter 3D che punta tutto su un'ambientazione suggestiva e sull'efficacia degli algoritmi di intelligenza artificiale. Gore è il nome di questo progetto di 4D Rulers che, insieme a Serious Sam di Croteam e al futuro nuovo Doom di ID Software, sposta l'attenzione dal puro multiplayer di Quake III Arena e Unreal Tournament ad una soddisfacente azione single player. I bot – i nemici gestiti dal computer – si muoveranno e agiranno grazie a una serie di funzioni denominata ART, ovvero Acquired Recalled Tactics, cioè tattiche apprese sul campo e quindi richiamate e messe in atto. Anche il motore grafico tridimensionale di Gore sembra reggere il confronto con i prodotti contemporanei dello stesso genere, producendo immagini di grande qualità e realismo.

I RUSSI PIARATANO IL PARADISO

Paradise Cracked, un gioco di ruolo ad ambientazione fantascientifica, è in arrivo dagli sviluppatori Russi MiST land. Il team di sviluppo, sotto l'egida del più grande produttore videoludico russo, Buka Entertainment, è al lavoro su questo titolo che mescolerà le caratteristiche tipiche di un gioco di ruolo (grande dettaglio dei personaggi giocanti, caratteristiche che aumentano con l'esperienza, background narrativo di grande effetto) a quelle proprie di un gioco strategico. I combattimenti saranno quindi una componente centrale di questo titolo e saranno gestibili tramite un'interfaccia raffinata e ricca d'opzioni. Il mondo cyberpunk di Paradise Cracked sarà reso da un motore grafico tridimensionale che consente la modifica in tempo reale di ogni elemento visualizzato oltre a ricreare la fisica degli armamenti in modo assai particolareggiato.

CATTIVE NOTIZIE PER NAPSTER

Pochi programmi hanno cambiato il modo di utilizzare la rete e, insieme, di fruire un determinato medium creativo quale Napster, la creatura del giovane, intraprendente Shawn Fanning. L'utility permette agli utenti di condividere e trovare rapidamente file musicali codificati e compressi secondo lo standard mp3, che assicura una buona qualità audio insieme a dimensioni informatiche assai ridotte. Lo scenario aperto da Napster ha portato scompiglio nell'industria discografica e molte delle più grandi case di produzione hanno aperto un contenzioso legale con la società di Fanning. Lo scorso 12 Febbraio la IX corte d'appello degli Stati Uniti D'America ha reso noto un parere ufficiale che respinge la richiesta di appello di Napster Inc. contro il provvedimento di cessazione obbligatoria del servizio che le era stato imposto precedentemente. Anche se questo potrebbe effettivamente portare ad una chiusura dei server di Napster, non definisce certo il mutato panorama tecnologico in cui le leggi internazionali sul diritto d'autore si trovano ad agire.

CINEMAWARE: LA RINASCITA DI UN MITO

Lord of the Rising Sun e King of Chicago. Due titoli che riportano alla mente nei fan di vecchia data i fasti di un epoca videoludica di grande respiro. Erano i primi anni novanta e una delle software house più gettonate era proprio Cinemaware, responsabile della creazione di grandi classici del videogame quali Defender of the Crown e It Came From The Desert. Ora il team Cinemaware è rinato e sta per portare sul PC una nuova versione di Defender of The Crown che vede come protagonista il leggendario Robin Hood e, per rendere più sopportabile l'attesa, che si preannuncia lunga, ha deciso di mettere a disposizione di tutti una serie di vecchi titoli del passato. E ora tocca proprio a Lord of the Rising Sun e King of Chicago che riassumono in pieno lo stile inconfondibile e un po' retrò di Cinemaware. I due titoli sono reperibili sul sito ufficiale www.cinemaware.com

LORDS OF THE Rising Sun

PING! RIMBALZ! PING! CHE AVVENTURA!

Electronic Arts ha annunciato un titolo piuttosto insolito: Adventure Pinball. Seguendo la moda della mescolanza dei generi, il gioco propone una serie di tavole da flipper costruite e animate mediante il motore grafico di Unreal Tournament e concatenate l'una all'altra da una storia. L'utente seguirà le vicende della trama e ne dovrà decidere l'evoluzione affrontando i vari flipper che rappresentano una sorta di missioni. L'aspetto visivo del gioco, basandoci sul materiale a nostra disposizione, appare discreto, con delle mappe-flipper fantasiose, colorate e ricche di elementi naturali quali giungle e vulcani, riprodotti in stile cartoonesco. Adventure Pinball andrà ad arricchire il nutrito e prestigioso catalogo EA Games a partire dal secondo trimestre del 2001.

CHI VUOL ESSERE MILIARDARIO?

Sta per giungere in Italia la versione elettronica del famoso quiz a premi televisivo. Le versioni americana e inglese del gioco hanno riscosso un fortissimo successo di pubblico e, conseguentemente, hanno realizzato grandi volumi di vendita. La versione italiana sarà completamente localizzata e adattata all'edizione televisiva nostrana. Il lavoro è stato affidato a Leader SPA, uno dei maggiori distributori italiani di materiale videoludico e prevede anche accordi con terze parti quali le emittenti televisive che trasmettono lo show in Italia e altre società a questo legate per questioni pubblicitarie. Il gioco vedrà la luce sia in versione PC che PSX e rappresenta una ghiotta opportunità per Leader che può sfruttare la popolarità di un programma televisivo di forte diffusione.

MILLIONAIRE

IL COLOSSO FRANCESE UBI SOFT RILEVA BLUE BYTE

La rinomata software house, autrice di serie quali The Settlers e Battle Isle è entrata a far parte, di recente, delle sussidiarie di Ubi Soft. Il publisher francese si riconferma, in tal modo, come una delle realtà di spicco dell'industria mondiale del videogioco, affiancandosi a grandi nomi quali Electronic Arts o Interplay. Blue Byte è un'azienda di nazionalità tedesca ed è capace di ottenere, in patria, volumi di vendita assolutamente ragguardevoli. Ubi Soft, con questa recente acquisizione ha perseguito lo scopo di rafforzarsi soprattutto per quanto riguarda il settore dei giochi strategici ed è determinata nel proseguire la sua agguerrita campagna d'espansione.

CUT THROUGH THE HYPE · BLUE BYTE GAME CHANNEL · GET TO THE GAME

COME TDK TI ALLARGA IL CD-R

L'azienda leader nella produzione di media elettronici per la veicolazione di dati ha presentato una tecnologia rivoluzionaria che permette la registrazione su un supporto dalla natura praticamente identica a quella di un normale CD registrabile di ben 2 GigaByte di informazioni. Il risultato è stato ottenuto mediante l'impiego di una tecnologia di scrittura multistrato e che permette di immagazzinare, in una singola "locazione" sulla superficie del disco, un numero di dati otto volte superiore a quello dei tradizionali CD-R. Tutto questo, ovviamente, significa l'introduzione di nuove unità di registrazione (i masterizzatori) capaci di utilizzare la tecnologia di TDK che però, a quanto pare, non avranno un costo superiore alle attuali unità in quanto utilizzeranno, seppure in maniera differente, la componentistica attuale. Saranno probabilmente i supporti a essere venduti, almeno inizialmente, a un prezzo ben superiore a quello di un comune, economico CD-R.

http://www.oldgamesitalia.net/

STARCRAFT ONLINE, VECCHIA FRONTIERA DEL MULTIPLAYER

Con il decimo anniversario di casa Blizzard cogliamo l'occasione per parlare di uno dei migliori strategici multiplayer di sempre: Starcraft!

http://www.oldgamesitalia.net/

Molti si chiederanno perché si scriva ancora un articolo su *Starcraft*. In effetti questo titolo di Blizzard è uscito ormai tre anni fa e inoltre è stato commentato e analizzato svariate volte. Eppure ancora oggi è riconosciuto tra i migliori giochi strategici mai concepiti, ha una storia in single player appassionante ed è dotato di un multiplayer molto riuscito. Questo articolo nasce quindi dalla consapevolezza che la maggior parte dei videogiocatori spesso trascura gli strategici nella loro componente online ritenendola godibile solo dai fortunati utenti americani dotati di connessioni veloci e costi decisamente più ragionevoli.
E' anche piuttosto difficile in Italia la formazione di comunità di giocatori che regolarmente decidono di passare qualche oretta in rete a sfidarsi tra loro in quanto l'intelligenza umana va ben oltre i freddi calcoli di una CPU. Persone anche con le quali fare amicizia e scambiarsi esperienze. Tutte cose impossibili da farsi con il proprio Pc!
In effetti, a parte i tre grandi capisaldi del mondo PC, *Half Life*, *Quake 3* e *Unreal tournament*, è quasi impossibile scorgere altri giochi in cui il multiplayer sia stato adeguatamente implementato e si ha sempre più la consapevolezza che molte software house lo aggiungano per contratto senza poi preoccuparsi di gestirlo e curarlo adeguatamente.

SEMPRE PIÙ GIOCO ONLINE

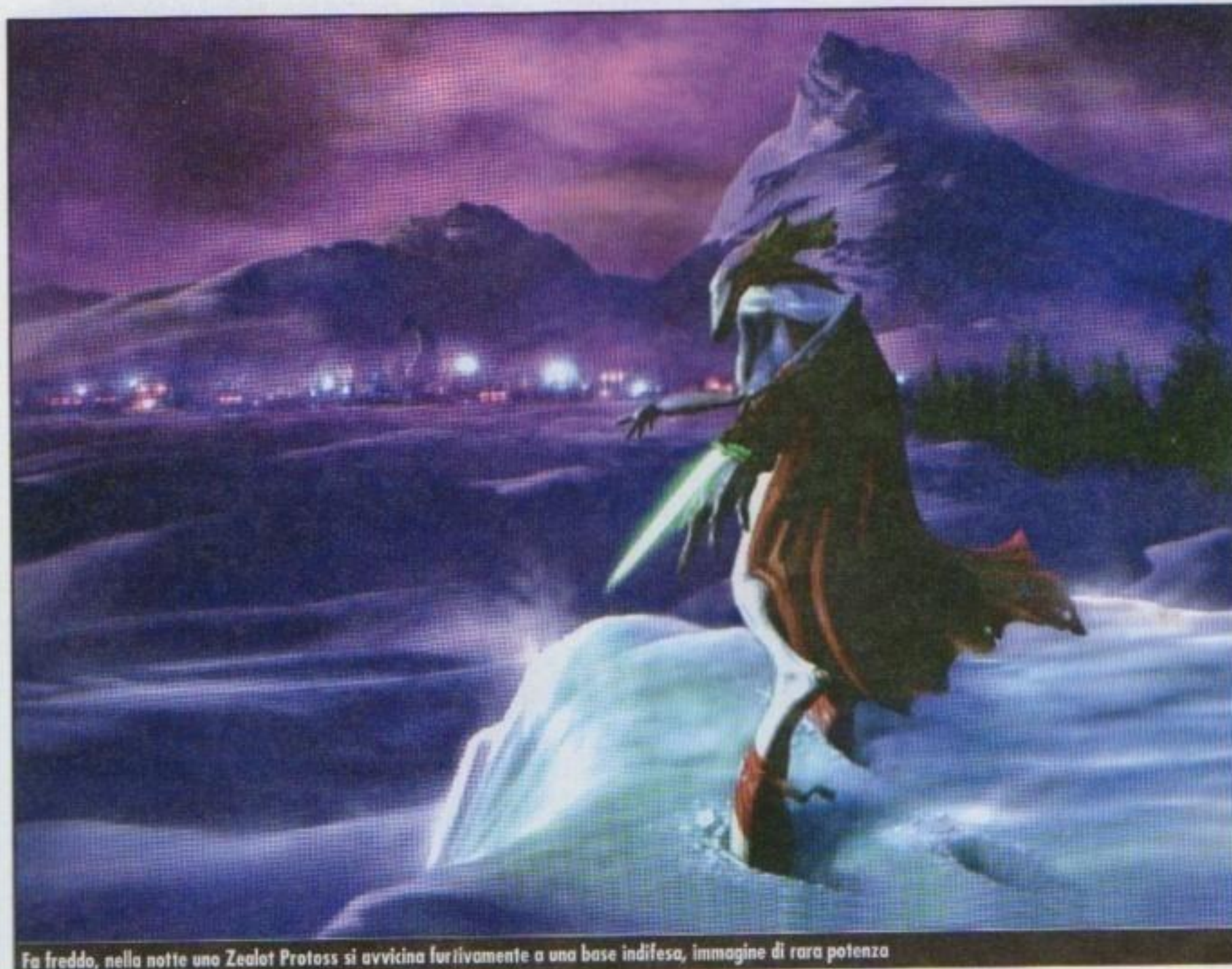
In particolare gli strategici hanno sofferto di un utilizzo della modalità in rete veramente mediocre pur adattandosi, nella maggior parte dei casi, a questa concezione di gioco, vuoi per i ritmi non certo frenetici, vuoi perché graficamente modesti e facili da gestire senza troppi dati da passare via modem.
Il primo titolo che cercò di introdurre il puro gioco online fu *Netstorm*, di Activision, progetto interamente dedicato al gioco online comparso in quegli anni e subito dimenticato ma che in sè portava una dimensione nuova. Scontrarsi con persone reali rendeva il tutto più appassionante e più stimolante.
Quello che invece in parte vi riuscì fu *Red Alert* inizialmente concepito unicamente per il single player, dopo pressioni su forum e riviste, Westwood decise di supportarlo indirettamente con risultati veramente incredibili, soprattutto negli USA.
Sempre da Activision arrivò *Dark Reign* con un ottimo supporto per la rete, anche se l'interfaccia completamente in inglese non rendeva certo le cose più semplici. Inoltre la lentezza dei server portava a latenze generalmente molto alte che non garantivano un'elevata giocabilità.

Seppur ripugnanti gli Zerg sono forse la razza più affascinante del gioco

TRE RAZZE IN GIOCO

Finalmente nel 1998 uscì il titolo Blizzard, più volte posticipato per una fase di beta testing particolarmente lunga (1 anno circa). *Starcraft* doveva fare i conti innanzitutto con le aspettative di moltissimi appassionati e, in secondo luogo, con un titolo ingombrante come *Warcraft 2*.
La prima impressione che si ebbe fu di un single player incredibile, tre razze totalmente diverse, tre storie appassionanti e una giocabilità da urlo. Fu criticato per il carattere conservativo e le innovazioni minime, per altro difetti indubbiamente veri, ma non fu colta la vera sostanza del prodotto: un equilibrio splendido e tre modi di giocare diversi e complementari tra loro.
In effetti, la vera novità stava appunto nella gestione e sviluppo delle tre razze. Nel gioco vi sono tre razze: i Terran che costruiscono più lentamente ma molto resistenti in difesa grazie a Bunker e pesanti carri armati; gli Zerg, un mix tra *Aliens* e Aracnidi di *Starship Troopers*, che attaccano in branco e fanno della velocità la loro arma vincente; e infine i Protoss, alieni super tecnologici che dispongono delle armi più distruttive dell'intero gioco ma che richiedono una grande quantità di risorse per essere gestiti.
Tutto questo porta a dover imparare tre differenti stili di gioco. Nessuna unità infatti è condivisa tra le razze come accade invece nella maggior parte degli altri strategici. Le tre fazioni hanno armi ciascuna con i suoi propri pregi e difetti. Si capisce quindi quanto sia sorprendente constatare come nonostante questa estrema diversificazione, vi sia perfetta integrazione ed equilibrio: non vi è infatti una razza più forte ma al contrario esce vittorioso colui che sa sfruttare al meglio le peculiarità delle sue armate.

MULTIPLAYER CHE PASSIONE!!!

Questa formula studiata per il gioco singolo, in multiplayer porta a livelli di profondità eccelsi. Immaginate un 4 contro 4, realmente possibile con una buona connessione, con razze diversificate e altri 3 compagni umani al vostro fianco: si possono discutere tattiche, preparare attacchi, decidere di difendersi o impostare strategie particolari. Ma questo lo scoprirete collegandovi al server Blizzard, il famoso Battle.net, dedicato a *Starcraft* e *Diablo 1 e 2*. La procedura per accedere a tale servizio è semplicissima, basta lanciare il gioco e scegliere dal menù principale l'opzione "multiplayer"; a questo punto vi verrà chiesto di creare un vostro

Fa freddo, nella notte uno Zealot Protoss si avvicina furtivamente a una base indifesa, immagine di rara potenza

IL PARERE DI UN GIOCATORE ABITUDINARIO: STODGE

Il nome Stodge non dirà molto a chi non conosce il mondo "sommerso" di Starcraft ma per gli appassionati italiani è da sempre un importante punto di riferimento. Membro del Clan Angels of Doom è possibile incontrarlo praticamente tutte le sere sul server Battle.net, canale Starcraft ita-1. Nessuno come lui conosce realtà passata e presente dello strategico Blizzard. Gli abbiamo chiesto come vive il multiplayer e l'appartenenza a un clan ottenendone una testimonianza preziosa e pareri certamente significativi su come il gioco online stia cambiando anche da noi:

COSA TI PIACE DI PIU' DI STARCRAFT E PERCHE' LO HAI SCELTO COME GIOCO MULTIPLAYER?

La scelta di *Starcraft* come gioco multiplayer è principalmente dovuta all'incredibile capacità del titolo Blizzard di non stancare mai nonostante la sua prevedibile ripetitività. Altri giochi, dei quali non voglio fare menzione, risultano molto più stancanti e noiosi alla lunga. Questa longevità è dovuta prima di tutto a una caratteristica di *Starcraft*: la possibilità di usare tattiche sempre diverse a seconda delle condizioni di gioco; non basta produrre semplicemente una grande quantità di unità per assicurarsi la vittoria! Questo è sicuramente l'aspetto che amo di più nel gioco!

QUALI SONO STATE LE PRIME IMPRESSIONI E SENSAZIONI CHE HAI AVUTO GIOCANDO IN RETE?

Giocare in Battle.net per me è coinciso praticamente con il primo uso di internet e in un certo senso le prime volte che mi sono collegato sembrava di stare su un altro mondo: la modalità online dava la possibilità di divertirsi e di conoscere, seppure solo virtualmente, altre persone. Le prime impressioni sono state comunque positive. Le partite più divertenti e simpatiche sono state forse proprio le partite giocate da inesperto, sicuramente sono state quelle più ricche di sorprese.

QUALE SIGNIFICATO PUO' AVERE PER TE L'APPARTENENZA A UN CLAN?

Sono entrato in un clan spinto dalla simpatia che provavo per un altro ragazzo conosciuto in rete: il fatto di fare parte del suo stesso clan mi dava qualcosa da condividere con lui al di fuori delle chiacchierate che normalmente si fanno tra un game e un altro. Per prima cosa, però, ho sempre pensato al clan come una via per avere nuovi amici e conoscere persone, in modo però più duraturo di quello che avviene normalmente nel canale di chat (magari una serata gioco con un tizio e poi il giorno dopo non ci si saluta nemmeno!). L 'amicizia è la cosa più importante, tutte le altre cavolate che si sono inventati man mano, dei ranghi, dei capi assoluti, ecc... per me sono fesserie!

PENSI CHE I CLAN SIANO IMPORTANTI PER IL GIOCO O PENSI CHE FACCIANO PARTE DEL GIOCO? (*NDR, STAI DIVENTANDO UN CLONE DI MARZULLO?*)

I clan non fanno parte del gioco: nessuno ti costringe a entrare in un'organizzazione, se vuoi puoi rimanere un "solitario" senza che ciò comporti una perdita in termini di divertimento. Sono però convinto che i clan siano un importante mezzo per rendere *Starcraft* in multiplayer più interessante (le litigate tra clan, sono fenomenali!).

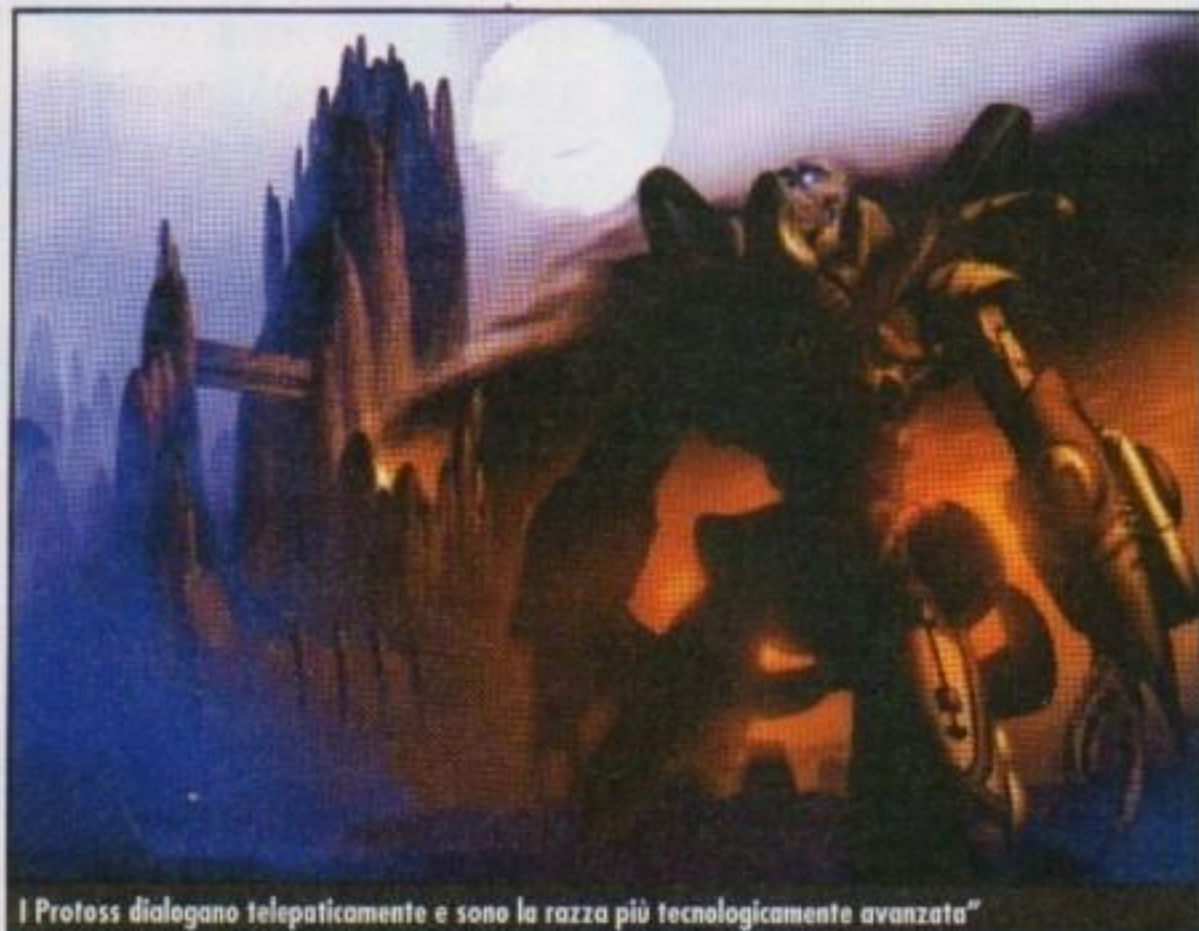
QUALE DEVE ESSERE LA FINALITÀ DI UN CLAN?

Richiamandomi a quanto ho detto prima, aggiungerei ancora che la cosa più importante non è la scalata qualitativa: fare parte del migliore clan in assoluto di *Starcraft* è sì prestigioso ma credo che alla lunga sia anche alquanto stressante e noioso (se sono il più forte con chi gioco? Nessuno è alla mia altezza!). L'importante è divertirsi insieme.

COSA PENSI DEI DISAGI DOVUTI AI COMPORTAMENTI SCORRETTI DI ALCUNI GIOCATORI?

I cosiddetti "cheater" sono veramente quanto di più insulso esista: insomma, che senso ha giocare sapendo già di vincere poiché si sanno tutte le mosse dell'avversario? E' come giocare contro il Pc, il quale sappiamo bene come ricorra sempre alla medesima tattica. Per me, quindi, queste persone o hanno un patrimonio sostanzioso dietro le spalle o devono essere poco intelligenti per spendere inutilmente soldi in questo modo, quando possono tranquillamente divertirsi in single player senza rovinare il divertimento di coloro che invece amano le sfidarsi correttamente.

COSA NE PENSI DELLA STRUTTURA DI BATTLE.NET (LADDER, PUNTI, VITTORIE ECC..) E COME TI PIACEREBBE CHE FOSSE?

Personalmente ho fatto pochissimi Ladder, io sono uno di quelli che non danno troppa importanza alle statistiche, certo, anch'io provo una certa impressione a vedere un tizio con un alto punteggio in classifica o con un numero elevato di vittorie ma preferisco comunque giudicarlo durante il gioco. I Ladder sono però un ottimo incentivo per rendere il livello di gioco alto, poiché giocando sai di dover fare solo una cosa: vincere!

I Protoss dialogano telepaticamente e sono la razza più tecnologicamente avanzata"

"account" e di digitare un nickname e una password.

Dopo l'avvenuta conferma di registrazione verrete automaticamente portati a una delle stanze di discussione delle quali la più frequentata da italiani è "*Starcraft ita-1*") all'interno della quale potrete parlare con gli altri utenti (tipicamente italiani) e organizzare e creare le sessioni di gioco. Tutto è molto intuitivo e per niente difficile. Si ha subito la sensazione di sentirsi a proprio agio in quanto le operazioni da fare sono a portata di mouse con icone chiare e visibili.

Da questo punto in poi verrete catapultati in quella che può diventare una vera e propria dipendenza! Dopo le prime partite sarà particolarmente difficile staccarsi da *Starcraft* giocato in multiplayer.

La voglia di migliorare e le nuove amicizie che farete in rete saranno uno stimolo irresistibile che porterà la bolletta del telefono a livelli mai visti (almeno fino a che non passerete a una tariffa flat...).

SCALARE LA CLASSIFICA

A contribuire a questo già esaltante quadro la Blizzard ha istituito una "Ladder" (classifica) internazionale alla quale qualsiasi giocatore in qualsiasi momento può partecipare. Le partite sono 1 contro 1 in cui voi partirete con un punteggio iniziale di 1000 punti. In caso di vittoria con un avversario di pari grado ne guadagnerete al massimo 30-40 ma se avrete la meglio su persone con punteggi molto elevati la ricompensa può essere anche di 100-120 punti.

La classifica è aggiornata in tempo reale su Battle.net e se riuscirete a guadagnare le prime posizioni (su circa 20.000 utenti partecipanti) verrete omaggiati da Blizzard stessa con gadget e oggettivistica varia.

Tutto questo è un qualcosa in più certamente interessante e parte di una filosofia di gioco (1 contro 1) che valorizza al massimo l'abilità personale del giocatore, va detto però che generalmente gli incontri diretti lasciano poco spazio a tattiche elaborate, comunque sempre possibili, e solitamente, a mio modo di vedere, risultano la parte meno coinvolgente della modalità di rete di *Starcraft*.

SCONTRI TITANICI!

Il divertimento più grande tuttavia lo si prova durante gli scontri 2 vs 2 o 3 vs 3: in questi casi le possibilità sono infinite, con compagni affiatati e che giocano costantemente; le partite assumono caratteri quasi epici, c'e' chi deve difendere, chi attacca, chi ci salva la base dai nemici, si può decidere di aspettare per costruire armi più efficaci, si organizza la produzione di unità, e più si diventa

Prime fase di una partita come Protoss

Riparazioni post attacco

bravi, più si reagisce dinamicamente a situazioni impreviste.
La soddisfazione poi nel vedere le proprie truppe vittoriose dopo delle azioni ben coordinate è indescrivibile, la stima reciproca con i propri compagni nasce spontaneamente così come piccole discussioni su quello che si sarebbe potuto fare se si è perso, il tutto sempre in clima amichevole con persone disponibili a discutere e appassionate del gioco. Questa incredibile attrattiva che si prova fin dalle prime partite è anche il motivo che spinge *Blizzard* a fornire ancora patch dopo ben tre anni dall'uscita del gioco. E attenzione, non sono aggiornamenti dovuti a problemi tecnici, sono modifiche alle unità e l'aggiunta di nuove caratteristiche: modalità "replay" delle azioni più belle, costi e tempi di produzione differenti per equilibrare ancora di più il livello delle tre razze, nuovi programmi per cercare connessioni migliori, etc...

L'unità più devastante del gioco solca i cieli nebbiosi di un pianeta alieno

IL MOTORE PULSANTE DI STARCRAFT

Uno sforzo immane e testimonianza concreta di una comunità di videogiocatori che segue con interesse l'evolversi di questo gioco, un successo che ha coinvolto per la prima volta anche l'Italia: non è infatti con presunzione che dico che attualmente il panorama degli strategici in multiplayer, con la sola eccezione, forse, di *Age of King*, non vede realtà forti come quella "starcraftiana" che negli anni è riuscita a dare vita a una proliferazione di clan veramente notevole. Queste associazioni sono il vero motore pulsante del gioco e un punto di riferimento per moltissimi giocatori. Ho raccolto un numero davvero notevole di commenti: c'è chi dice di poterne fare a meno e chi invece nei clan vede qualcosa di indispensabile per conoscenze più durature.
Sicuramente aiutano a farsi quella cerchia di amici con i quali è piacevole giocare e che non ti negano mai una partitella ogni tanto ma è anche vero che iniziative come tornei, incontri e lan party difficilmente potrebbero trovare sbocchi pratici senza degli organizzatori validi.

TIRANDO LE SOMME...

Questi fenomeni sono segno di qualcosa che sta cambiando nel nostro stesso modo di giocare. Sentirsi partecipi di un gruppo affiatato e cercare di migliorare tutti insieme carica ogni partita di significati particolari: senza andare a scomodare "onore" e "gloria personale" credo che ci troviamo di fronte alla prima vera estensione del gioco da semplice sfida personale a "immersione di gruppo" in contesti dove non siamo più noi a influenzare il risultato finale. Anzi, le vittorie e le sconfitte dipenderanno in larga misura dall'affiatamento che abbiamo con i nostri compagni. I lati negativi non mancano e sono rappresentati specialmente dall'immaturità di taluni individui. E' spiacevole incontrare chi, non accettando il ruolo più marginale che al singolo viene inevitabilmente attribuito, cerca di vincere ricorrendo a trucchi per potenziare le unità e velocizzarne la produzione, l'unico modo per essere determinanti in una partita equilibrata. Non solo questo rovina il divertimento ma è condannato da tutti i clan e generalmente tali furbizie sono inevitabilmente scoperte e i responsabili purtroppo (ma comprensibilmente) evitati dagli altri giocatori.
Questo articolo è nato per descrivere un modo di giocare differente, per incuriosirvi e stimolare esperienze ludiche nuove. *Starcraft*, seppur abbastanza conosciuto, merita comunque di essere provato in multiplayer: l'esperienza che ne ricaverete non solo vi arricchirà in quanto a divertimento ma svilupperete amicizie che stimoleranno la vostra voglia di diventare sempre più forti. E' un peccato perdersi qualcosa che ha realmente appassionato moltissime persone e che continua, dopo 3 anni, a essere considerato come uno dei migliori strategici di sempre ancora in circolazione.

Patrick Grioni

'BOOT CAMP'
Office of the Colonial Magistrate
Mar Sara Colony
2:25 SCT. 12.12.2499

La prima missione con i Terran si apre su un pianeta rosso e delle coordinate spaziali: si tratta di una delle tante colonie che chiederanno il nostro intervento

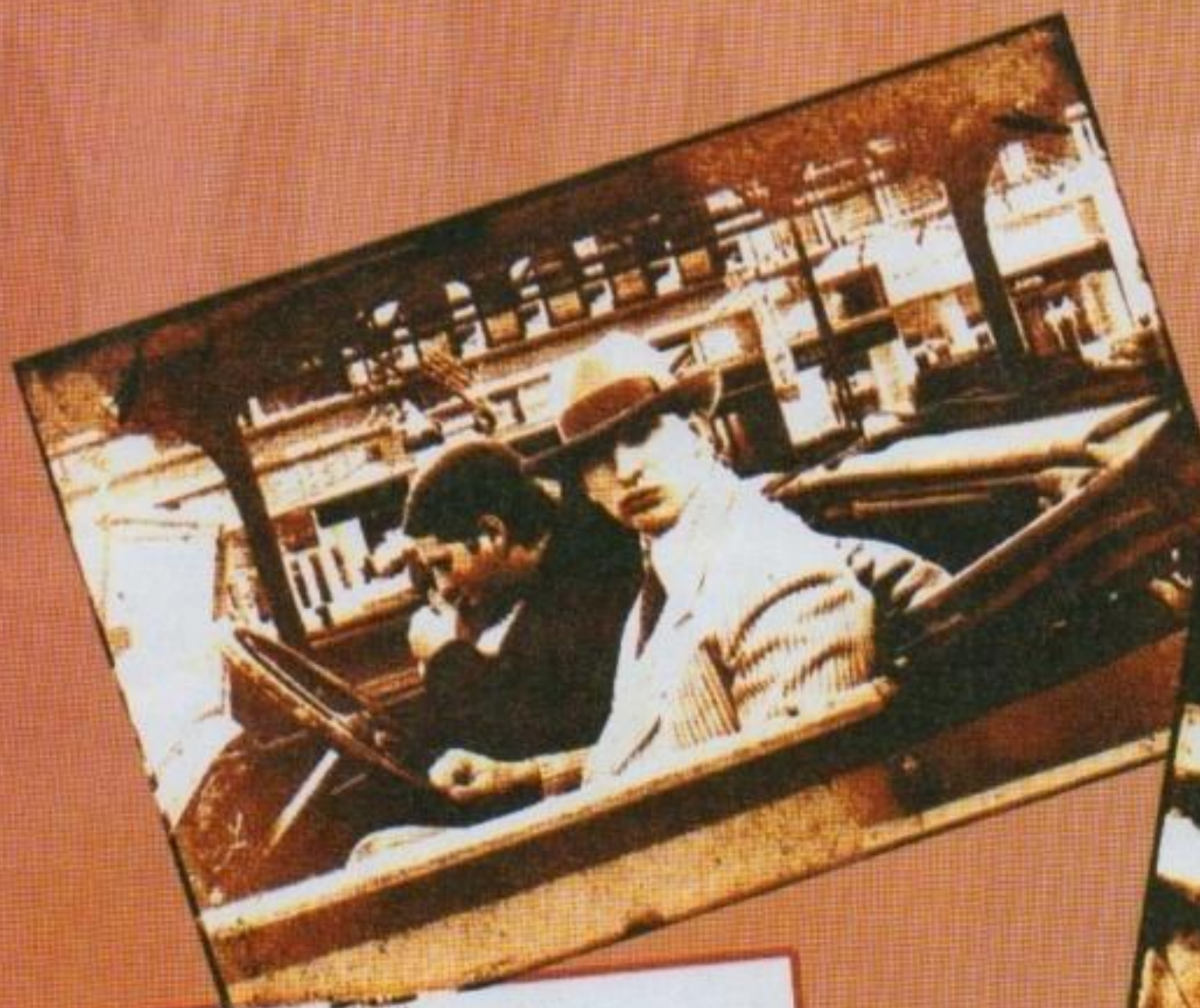
RINGRAZIAMENTI E LINKS

SI RINGRAZIA PER LA COLLABORAZIONE

Il clan *Wind*, *AofD*, *Crociati e S*, in particolare nelle persone di: *Nicodemus, Litjagger, Stodge, Neverino, Pappa, Pulce, Tenakak, Bonovox, Tiz, Nirvana, Interasse, Ladypappa, Struan, Martinkel, 0LevelMan, Actarus, Bastard, Mat-Two.*

LINK UTILI:

Blizzard:
http://www.blizzard.com
Angels of Doom:
http://digilander.iol.it/AngelsOfDoom/
Wind Power:
http://members.xoom.it/wind
Crociati(+):
http://crociati.interfree.it

RIO GRANDE GARAGE

WELCOME TO
LOST
HEAVEN

[m a f i a]

>> pag.43

 http://www.oldgamesitalia.net/

VOLO O SON DESTO?

a cura di Carlo Rizzante

VOLO MILITARE

L'ennesimo dilemma. Realismo estremo senza alcun compromesso o compromessi a go go per una estrema giocabilità? E' questa una questione capace di attanagliare da sempre i patiti dei giochi che amiamo definire come simulatori di volo. Aspre battaglie si sono svolte sotto gli occhi del sottoscritto dai tempi del lontano Commodore 64. Battaglie alle quali io stesso ho partecipato affermando sempre la mia preferenza per le simulazioni hardcore, ossia programmate puntando al realismo assoluto. Ma oggi mi sono in parte ricreduto...

SEMPRE PIU' DIFFICILE

Parlando dei più recenti, *US Navy Fighter* tutto sommato non mi era piaciuto moltissimo, troppo facile. A *F22* della (purtroppo) defunta DiD ho sempre preferito quel mostro di complessità e richieste hardware che è *Falcon 4.0*. Proprio questo simulatore, sviluppato nell'arco di quattro lunghi anni, giunse nei negozi ancora incompleto. Progetto molto ambizioso necessitava ancora di un lungo periodo di test ed era pressoché ingiocabile. Di conseguenza non fu capito da molti che, cercando il massimo, trovarono un prodotto ancora profondamente bacato. La complessità del progetto era tale che la Hasbro decise, dopo l'ennesima patch, di non supportare più il prodotto e di decretarne la fine commerciale. *Falcon 4.0* avrebbe così potuto sparire del tutto. Invece nacque presto una fervida comunità di appassionati che ne corressero i difetti portandolo a una tale perfezione che è oggi considerato il simulatore di volo militare per eccellenza (una patch presto in arrivo implementerà anche i combattimenti tra unità navali!).

I simmer "professionisti" cercano la sfida ardua, quasi impossibile. E trovano i modelli di volo migliori nei simulatori online come *Warbirds* o *Aces High*, altrimenti non si divertono a sfidarsi tra loro. Se la sfida non è ardua non c'è vero e sano divertimento, sono d'accordo.

SFIDA ARDUA E APPASSIONANTE

Ma ciò che ci preme mettere in discussione ora è che per divertirsi occorra per forza un'attinenza perfetta alla realtà. Mi spiego subito, ciò che "in apparenza" attira il pilota virtuale "serio" è la precisione del modello di volo rispetto al suo analogo reale. Se si tratta di simulare un aereo militare si pretende la fedeltà di sistemi d'arma, radar, sensori, di gittata e comportamento dei vari missili, bombe, cannoncini... e così via.

Eppure che ne possiamo sapere noi di com'è in realtà pilotare un F16, o un F22 o anche solo un P51? Personalmente non ho mai potuto accedere a tale esperienza.

E allora cosa voglio realmente per poter sinceramente realizzare che mi sto divertendo? Forse non ho realmente bisogno di simulare la realtà in modo estremo. Il fattore essenziale è avere delle "sensazioni". Quindi al decollo vorrei avvertire la potenza dei motori che spingono poderosi. Mentre acquisto quota vorrei poter osservare con piacere la terra che si fa sempre più piccola e lontana. Quando tiro un alto numero di g vorrei poterli sentire, con la "visione nera" che mi annebbia la vista, con lo "schiacciamento" del pilota sul sedile. Vorrei avvertire i differenti flussi d'aria ai differenti assetti e velocità. Molti simulatori già implementano a modo loro egregiamente alcune di queste feature (*Falcon 4.0* ha uno stallo entusiasmante, *Aces High* una visione nera molto realistica...). Ma non tutte insieme.

METALLO INCANDESCENTE

E ancora, quando sparo voglio sentire la cellula del mio aereo che si scuote, vibra, perde un minimo di assetto. E quando i miei "confetti" impattano sul bersaglio voglio essere appagato da fiamme, schegge di metallo strappato, danni macroscopici che lo riducano a brandelli. Ma quello che vorrei non è la copia esatta della realtà, perché altrimenti è meglio per me, e per la mia vita sociale, andare in un aeroporto e prendere il benedetto brevetto di volo! Ciò che voglio è divertimento!

E' emozione. Provare la sensazione di padroneggiare un velivolo che, anche se non esiste in realtà, è equilibrato, divertente, a dimensione umana. Anche se non esiste è difficile da pilotare, è insomma credibile, appagante... Siamo nel virtuale, dopotutto! A volte penso a fenomeni come *Quake*... certamente non simula la fisica reale ma, al contrario, una sua "propria" fisica. Eppure non è una fisica per nulla facile ed eccellere nelle sue arene è decisamente arduo e nonostante ciò offre infinite ore di divertimento. Perché le arene del volo online non possono offrire una cosa simile?

SPORTIVI

IL CALCIO DEL NUOVO MILLENNIO

a cura di Dario Zanchetta

Il tempo passa ma i giochi sportivi a tema calcistico sembrano basati sempre sullo stesso concept: possibile che non si riesca a trovare alternative a un mero miglioramento della grafica per le nuove versioni che anno dopo anno ci sono proposte?

Amate il calcio. Proprio per questo, avendo voglia di ritrovare le emozioni di una partita sul campetto, vi siete procurati l'ultima versione del miglior simulatore sul mercato. Lo installate e ci fate una partita. Potreste esserne soddisfatti, oppure pentirvi di averlo comperato; magari il controllo dei giocatori non è quello che speravate, oppure a deludervi è semplicemente la grafica. Di solito a questo punto sbuffate e, iniziando una nuova partita, cominciate a pensare "speriamo che il prossimo anno lo facciano meglio".

UN PASSATO CHE FU...

Proviamo, invece, a fare un salto nel passato. Rimembrate i tempi del C64? OK, sono partito un po' da lontano. Ma riuscite a ricordate quel meraviglioso gioco che risponde al nome di "*Emlin Hughes International Soccer*"? E' stato il primo vero *simulatore* calcistico (*Match day* era semplicemente ingiocabile), in un'epoca in cui questo termine non aveva ancora senso.

Non aveva una grafica incredibile, anzi era proprio bruttina. I giocatori erano cubettosi sprite espansi, la palla quasi quadrata e il campo senza le giuste proporzioni. Ma la sensazione di essere lì c'era tutta, le azioni cominciavano a essere credibili e, soprattutto, ci si divertiva come matti.

Passò il tempo e arrivò *Kick Off*. Attraverso quel titolo la simulazione diventò semi-arcade: la palla non era più incollata al piede e, per governarla, bisognava possedere una buona dose di abilità con il joystick. Poi fu il turno di *Sensible Soccer* (sniff...), con cui si poteva gestire parimenti azione e strategia, grazie al maggior controllo di palla unito alla semplicità dei comandi. Infine fu il turno di *Goal*, con cui si toccò l'apice della simulazione bidimensionale (ve li ricordate i giocatori che perdevano il controllo della palla mano a mano che aumentavano di velocità?).

...O CHE È SEMPRE PRESENTE?

Non sono passati molti anni da quel periodo, eppure i giochi calcistici sembrano completamente cambiati. Adesso la visuale è in 3D televisivo, le azioni sono gestite con l'ausilio di joystick a sei-otto pulsanti (ai tempi di Amiga e C64 ce n'era uno solo...), ci sono tasti per fare il "passaggio filtrante", per "dare una gomitata" (!), persino uno per "dribblare l'avversario"... E' aumentata la complessità, la quantità di azioni simulabili e l'intelligenza degli avversari; tutto questo comporta un tempo di assuefazione ai comandi più elevato, a cui si è ovviato con l'introduzione di diversi livelli di difficoltà. Strana evoluzione quella dei giochi di calcio: da una parte riescono a simulare con una precisione sempre maggiore la realtà, dall'altra ricorrono ad artifizi tipicamente arcade (livelli di difficoltà, velocità di gioco sempre più elevate, pallone innaturalmente incollato al piede, ecc.).

E UN FUTURO CHE NON C'È...

Quali saranno, dunque, le caratteristiche dei titoli futuri? Saranno arcade o simulatori? Dare una risposta è difficile, specialmente in ambito PC, dove la sola EA mantiene la categoria ad alti livelli: si tenterà a emulare le caratteristiche del nuovo *ISS* o si batteranno altre strade? Si continuerà a privilegiare la grafica a scapito della giocabilità? Noi di PcZeta non lavoriamo certo all'interno delle case software, quindi ci tocca tirare a indovinare o parlare dei nostri desideri.

Cosa ci piacerebbe trovare in un futuro *Fifa 2002*? Senza dubbio una sezione gestionale più completa, magari come quella dei manageriali; una barra di forza per i tiri e i passaggi, per aiutare nella valutazione della potenza; un sistema di controllo più intuitivo, meno macchinoso. Oppure, semplicemente, la possibilità di ridefinire i tasti (possibile che non ci siano ancora arrivati) o giocare in due con la tastiera. Non vi basta o non vi convince? Allora proviamo a fare un gioco. Prendete carta e penna, disegnate un rettangolo sul foglio e, tracciando qualche linea, trasformatelo in un campo da calcio. Fatto? Ora mettetevi comodi, rilassatevi e immaginate che quello sgorbio sia veramente un campo; siete allo stadio, state guardando una partita e, stranamente, a dirigere le mosse di ogni atleta siete voi. Guardate i vostri giocatori che si passano il pallone, pensate a un'azione ed essa, magicamente, si svolge. Ora alzatevi, riponete la bottiglia di grappa e caricate il vostro simulatore calcistico preferito. Provate a riprodurre nella realtà ciò che avete immaginato. Provate a ricreare l'azione in maniera precisa, con ogni suo dettaglio al giusto posto, senza i compromessi dettati dall'interfaccia. Assurdo? La grande sfida del futuro è rendere tutto questo possibile. Auguri.

VITE PARALLELE

GIOCHI DI RUOLO

a cura di Luca Di Bela

Interpretare un ruolo, recitare nella parte di un personaggio, immedesimarsi: questi sono alcuni dei significati della parola inglese "play" dalla quale deriva il termine *Role Playing Game* (in italiano, meno enfaticamente, *Gioco di Ruolo*). Ed è innegabile che questo "immedesimarsi" nel personaggio, che offre al giocatore la possibilità di abitare per qualche ora una realtà molto diversa da quella di tutti i giorni, costituisca da sempre la caratteristica fondante, nonché uno degli aspetti più divertenti e affascinanti, di questo genere di giochi. Un gioco di ruolo "suggerisce" una situazione, un'ambientazione, dopodiché il giocatore è libero di muoversi in un universo i cui limiti spesso coincidono con quelli della propria fantasia. Questo, almeno, è quel che avviene nella versione originale degli RPG, quella da tavolo, dadi e matite. Viene da chiedersi: come mai il gioco di ruolo per computer, nonostante il boom degli ultimi anni, resta ancora un'immagine sbiadita della versione da tavolo? A mio modo di vedere, la gran parte degli RPG per computer si ostina a trascurare l'aspetto più importante e caratteristico del genere, ossia quella libertà d'azione che permetterebbe al giocatore di calarsi anima e corpo nei panni del proprio alter ego virtuale.

Naturalmente si tratta di un aspetto nient'affatto facile da gestire, una situazione complessa, ricca di input e output (come direbbe il Drugo). Eppure mi sembra che ultimamente lo sforzo dei programmatori sia diretto sempre più ad altre priorità, prima fra tutte la qualità grafica del prodotto. Pensateci bene: confrontiamo il più grande gioco di ruolo del passato, *Ultima VII*, con quello più apprezzato del momento, *Baldur's Gate II*. Dove sono i miglioramenti? Ovvio, nella grafica spettacolare e nel sonoro, due aspetti legati certamente più al progresso tecnologico che non alla creatività dei programmatori. Notate qualche significativo miglioramento dal punto di vista del sistema di gioco, della giocabilità o della profondità della trama? Io, personalmente, no. Anzi, ad essere sincero, la Britannia di *Ultima VII* e dei successivi *add-on* era in qualche modo più evocativa, e maggiori le libertà concesse al vecchio avatar (come dimenticare l'appuntamento galante con la bella cameriera e la relativa notte brava del nostro eroe, con Iolo e Dupre fuori al freddo a fare il palo!).

Naturalmente, è innegabile che una veste grafica appropriata possa contribuire a rendere l'esperienza di gioco più gradevole. Tuttavia, in un RPG, non è tanto la grafica a catturare e coinvolgere il giocatore, quanto piuttosto la sensazione di poter effettivamente interagire con la storia, i personaggi ed il mondo di gioco, operando scelte che non siano solo "di facciata": scegliere la classe del proprio personaggio, oppure decidere se intraprendere o meno una missione secondaria, quando si sa che tali missioni saranno comunque indispensabili per accrescere le abilità dei nostri personaggi, non sono decisioni che ci fanno sentire veramente "dentro" il gioco. Da questo punto di vista, l'RPG più brillante resta secondo me *Planescape: Torment*, capace non soltanto di proporre personaggi credibili e originali, ma anche di sottoporre il giocatore a scelte e riflessioni profonde ("che cosa può cambiare la natura di un uomo?"), immergendolo in una trama complessa e affascinante, aperta a finali diversi a seconda delle decisioni prese.

Diverso il discorso per quel che riguarda gli RPG online: esistono già diversi titoli eccellenti, in particolare *Ultima Online*, che sono in grado di offrire un coinvolgimento pressoché totale al giocatore, libero non soltanto di imbarcarsi in avventure di ogni tipo, ma anche di scegliersi una professione, costruirsi una casa, frequentare amici, innamorarsi, sposarsi...insomma, vivere una vera e propria esistenza parallela.

Purtroppo, velocità e costi di connessione rappresentano per molti giocatori ancora un problema, almeno in Italia, e l'esperienza degli RPG *online*, pur restando un qualcosa di irripetibile ed assolutamente consigliato, può non risultare gradevole a tutti. Ad ogni modo, il fatto che sempre più software house abbiano in cantiere progetti di *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online RPG*, in pratica i giochi di ruolo online aperti ad un numero virtualmente illimitato di giocatori), la dice lunga su quale sarà il futuro prossimo di questo genere. E se la bolletta telefonica dovesse salire...non prendetevela, è il costo della vita. Quella parallela.

...a Baldur's Gate II. Migliore la grafica, migliore l'audio. E poi?

Da Ultima VII....

L'ABITACOLO... PERFETTO (?)

a cura di Claudio Villa

GUIDA

Parlando di giochi di guida non è proprio possibile dimenticarsi dell'appendice indispensabile a cui siamo attaccati (spesso con colorite e creative imprecazioni) per pilotare la nostra F1 o *Wrc* o qualsiasi cosa con quattro ruote: il volante e la pedaliera.
Da anni ormai assistiamo a un lento, ma costante, progredire delle prestazioni di queste periferiche.
Non solo da un punto di vista di sensazioni, più o meno accentuate, a seconda che il sistema abbia la tecnologia *I-Force* (come il *Logitech Wingman*) o sia ad ingranaggi (come il *Sidewinder*), ma anche da un punto di vista della completezza, anche estetica, dell'insieme.
Del resto il sogno di ogni appassionato è e sarà sempre quello di avvicinarsi il più possibile alle sensazioni di un vero pilota.

SE L'ABITACOLO NON VA AL PILOTA...

Premesso che la fedeltà totale è negata anche al più costoso simulatore disponibile, che al modico prezzo di sei miliardi fornisce una vera McLaren, ancorata su una piattaforma mobile con uno schermo semicircolare che la avvolge quasi completamente.
Le sensazioni di accelerazione e frenata si limitano a1G soltanto, perché è il massimo consentito dall'inclinazione della piattaforma. Rimane un bel giocattolone lo stesso e farà felici i figli dello sceicco che l'ha acquistato qualche anno fa. Cosa manca allora alle periferiche che abbiamo tra le mani e sotto ai piedi? E' presto detto. Se per quanto riguarda il ritorno di forza i volanti hanno ormai preso la strada giusta, le pedaliere rimangono da sempre a fare la Cenerentola della situazione.
Perché ci si dimentica così facilmente dei piedi? Capisco che l'argomento non sia il massimo della finezza, ma un pilota virtuale, oltre che un'anima ha anche i piedi!
Le molle che troviamo nelle pedaliere di oggi fanno un onesto lavoro, ma non possono proprio darci le sensazioni di resistenza di una frenata vera.

...IL PILOTA VA ALL'ABITACOLO!

Dando un'occhiata ai risultati degli sforzi in cui si sono prodotti finora i costruttori di"abitacoli virtuali" non si può certo dire che abbiano l'ernia. Il più completo e ingombrante risponde al nome di Hyperstimulator.
Qua vicino dovremmo avere una foto, ma se volete saperne di più andate, senza passare dal via, al sito e sbalordite! Viene prodotto in Canada ed ha un sacco di accessori, compresa la borraccia per bere durante un GP.
Un difetto? Nonostante abbia dei *buzzer* infilati nel sedile del pilota per dargli la sensazione di essere in movimento, non ha il *force feedback*. E' come essere con una bambola gonfiabile bucata... (mi scusino le pulzelle per il paragone un po' osè). Comunque, a detta di chi l'ha provato, non ha eguali nel farti sentire in macchina. La pedaliera è durissima, così come lo devono essere quelle delle vere auto da corsa. Il problema è che questo simil-abitacolo costa una cifra, anzi due.
E per chi ne ha a disposizione solo mezza, le cose si fanno un tantino complicate.
Il "manichino" in questione non è l'unico, e speriamo non l'ultimo, a percorrere la strada del "salotto da corsa".
Dal mazzo estraiamo un pezzo che vale la pena di essere conosciuto.Si chiama *VirtualRoadster* e ha anche lui un sito che in modo molto originale recita: . Sembra la pubblicità della Dalmine: tutto un tubo, ma ben fatto.
Su questo aggeggio il pilota virtuale può posare il proprio volante e la propria pedaliera. E così si ritorna da capo!
La speranza allora parte da chi ha preso la strada giusta, ricordandosi che si pilota non solo con le mani, ma anche con i piedi, anche se capita di farlo solo con questi ultimi, e ha concepito un volante con *force feedback* e una pedaliera con molle adatte a far sentire lo sforzo di fermare, o rallentare un missile terra-terra. Io il nome ce l'avrei, ma siccome non l'ho ancora provato, non mi fido a parlarne.
Per cui unitevi a me nella preghierina serale e che il Patrono dei piloti virtuali ce lo mandi buono (il volante!) E pure la pedaliera!

http://www.oldgamesitalia.net/

VOLEVAMO FRAGGARE IL MONDO...

a cura di Andrea Mirangoni

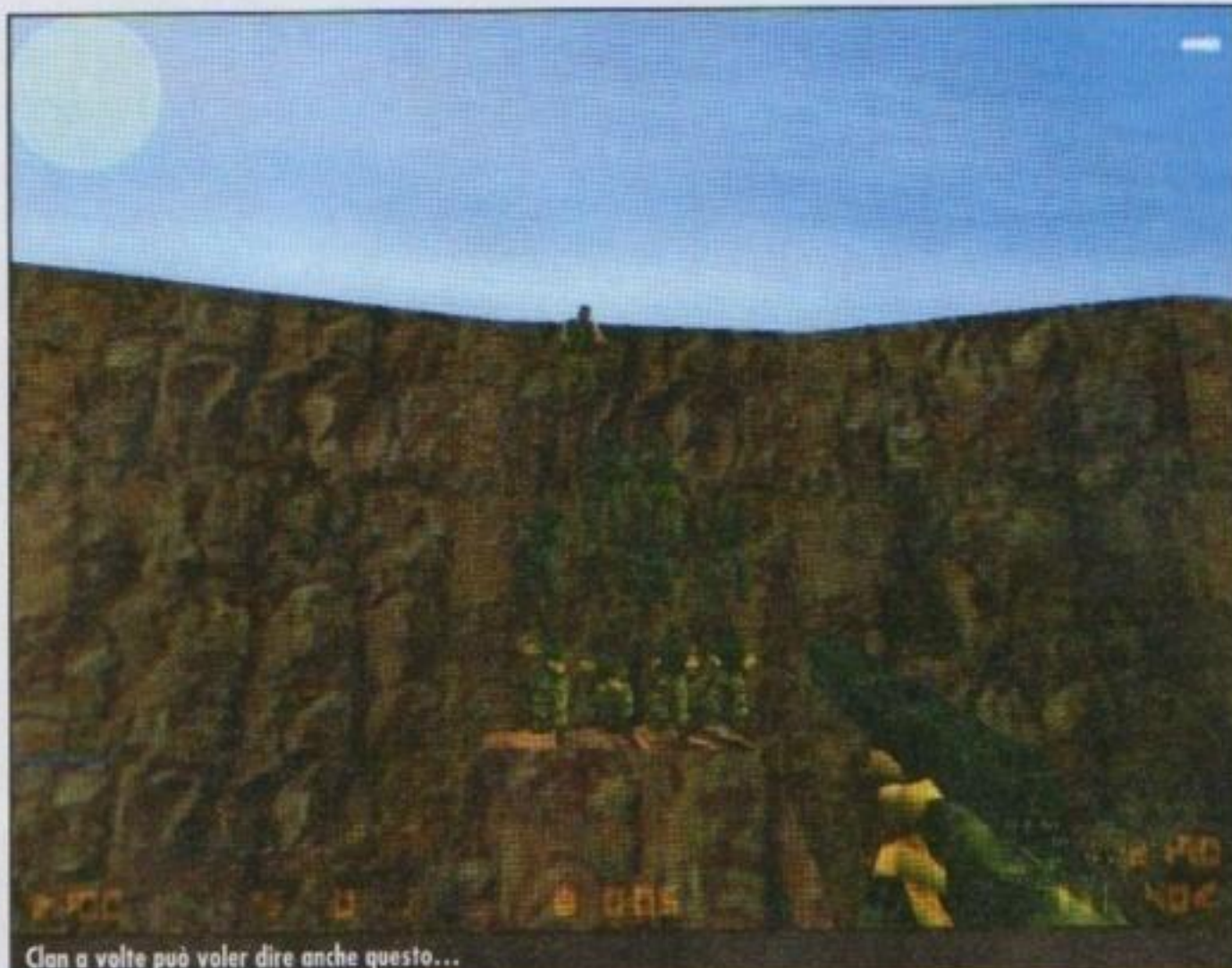
SPARATUTTO

Il post in questione potete ritrovarlo a questo indirizzo: e porta i suoi lettori a discutere sul significato della parola CLAN.

Molto variegati i pareri espressi e non è facile dare ragione o torto a nessuno in quanto ognuno ha una sua personalissima visione del gioco in multiplayer, come è personale l'opinione che state leggendo, per quanto cerchi di essere il più oggettiva possibile.

La discussione nasce dalla constatazione che in Italia i clan sono veramente pochi. Ci siamo affacciati al gioco online per ultimi in Europa (a causa anche di una notevole carenza di infrastrutture rispetto al resto del continente), e ora ne stiamo pagando lo scotto a livello internazionale nelle varie competizioni (che sono riconosciute come vero e proprio sport in USA).

Dunque cosa deve rappresentare un clan? Per i novizi di questo argomento diciamo subito che si tratta di un certo numero di giocatori che si riunisce sotto lo stesso "simbolo", la TAG che viene posta di fianco al soprannome dei componenti, andando a formare una squadra. Di clan italiani se ne possono contare parecchi ma che scopo si prefiggono? Perché si sono formati? Che visione hanno del gioco i loro componenti?

Molti clan nascono quasi per scherzo e alcuni di questi diventano con il tempo estremamente forti. Altri nascono solo con il semplice obiettivo del divertimento in compagnia per assaporare in clanwar (scontro di clan) il vero significato del teamplay (gioco di squadra), indipendentemente dai risultati ottenuti. Altri ancora nascono con il dichiarato intento di raggiungere i massimi livelli. Il problema sta proprio nel trovare amici che possegano la nostra stessa visione del gioco.

Clan a volte può voler dire anche questo...

Faccio alcuni esempi: una persona che gioca solo un paio di sere alla settimana per divertirsi, magari avendo moglie e figli ai quali voler dedicare parte del proprio tempo ma che è anche uno dei giocatori migliori in circolazione, riceverà sicuramente desiderato da altri team. Con ogni probabilità tuttavia egli non si troverebbe a suo agio in un clan che richiede una partecipazione assidua e costante ad allenamenti e clanwar. Egli probabilmente si troverà sicuramente meglio in una squadra che gioca ponendo il divertimento prima dei risultati.

Un clan deve quindi radunare una serie di player che possiedono la stessa visione del gioco, indipendentemente dallo scopo che si prefigge, pena l'inevitabile avvio di discussioni e problemi interni.

E qui tocchiamo un altro problema: sono purtroppo molti i clan privi di un obiettivo ben preciso. Mancano cioè di un'identità ben precisa. Non importa quale essa sia ma bisogna sapere con che ottica si gioca e si fa parte di un clan, se non altro per correttezza verso i propri compagni. Non è detto che non ci si possa divertire ugualmente, l'importante è essere ben consci del perché si sta giocando nel suddetto clan e in questo caso che si vinca o che si perda non ha importanza se ci si diverte... D'altronde basta poco: la consapevolezza di dare il massimo per il proprio team, in base alle proprie possibilità, è sufficiente a dare soddisfazione anche durante una partita persa in partenza. In quel caso, forse si proverà un po' d'amarezza alla fine ma si sarà anche consci del fatto che più di così non si poteva proprio fare e quindi onore agli avversari. (*NdR, onore anche a chi è disposto a giocare ugualmente senza astio anche se privo sin dall'inizio di qualsiasi possibilità di vittoria*).

...STUPIDITA'. Ma anche tante risate!

Dall'altra parte ci sono i clan caratterizzati da grande preparazione, quelli che fanno allenamenti e clanwar regolari tutte le settimane, in cui è richiesta una partecipazione costante, pena l'esclusione dalla squadra titolare, se non addirittura dal clan stesso (se volete vedere una bella dimostrazione di clan professionistico andate a questo indirizzo:). In questi casi a molti potrebbe non andar giù proprio il fatto dell'obbligatorietà della cosa, e come dargli torto? Tale persona ha semplicemente una visione del gioco diversa e quindi quello non è il clan che fa per lui.

In conclusione il mio consiglio è: sia che siate delle schiappe o delle macchine del frag, prima di entrare in un clan, siate ben consci di quali sono i vostri obiettivi da giocatore e scegliete il clan appropriato. Informatevi, chiedete come viene gestita la squadra e cosa viene richiesto da ogni player, così facendo vi risparmierete di trovarvi in clan che non sentirete affine e vi divertirete sicuramente di più!

[u n d y i n g]

>> pag.36

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

ONLINE RACING

Il confine tra reale e virtuale è molto sottile...

Al giorno d'oggi un simulatore di corse che si rispetti non può fare a meno di una valida implementazione del multiplayer. Vediamo di analizzare insieme perché riteniamo fondamentale questa opzione. La vera essenza delle corse è la competizione contro noi stessi e contro gli avversari. Qual' è l'aspetto in un simulatore che può darci questa possibilità? ... le corse online, la sfida contro esseri umani che ragionano con la propria testa e che guidano con il proprio talento.

Capirete il perché quando si parla di simulatori la parola multiplayer sia così importante. Questo trend, soprattutto all'estero, sta prendendo sempre più piede, tanto da raggruppare migliaia di persone in comunità dove si organizzano veri e propri eventi ludici con l'appoggio di case hardware/software, pubblicità e i premi in denaro.

In parole povere, la direzione che sta prendendo la vera simulazione su PC, è quella del semi-professionismo.

La tecnologia attuale ormai permette di organizzare veri e propri eventi virtuali, molto simili a quelli che avvengono poi nella realtà. Chi vi partecipa, considera questi eventi in un ottica di vero e proprio SPORT VIRTUALE e non una semplice sfida con un videogioco. Grazie all'online racing, milioni di persone si possono rendere conto di cosa possa essere una vera gara di auto e di tutto il lavoro che c'è dietro a una vittoria costruita sulle stesse basi che un reale pilota deve affrontare prima di arrivare ai vertici.

Sì, perché a parte lo sforzo fisico (comunque presente in un simulatore) tutti gli altri fattori da tenere in considerazione sono molto simili alla realtà.

Proviamo a pensare cosa ci può far primeggiare in campionati da 30/40 iscritti. Innanzi tutto per vincere una gara online bisogna essere veloci, molto veloci. Questa è una componente che entra nel campo del talento naturale, e difficilmente si può acquisire se non abbiamo una buona base naturale. I nostri momenti liberi saranno occupati a pensare come poterci migliorare, con centinaia di giri offline per capire come settare la vettura, analizzando i replay dei nostri avversari per carpirgli ogni minimo segreto, dotandoci del materiale hardware adatto ad affrontare una gara in tempo reale. Tutte queste doti, si possono riassumere in talento/intelligenza, tattica/allenamento e buoni materiali.

Capite il perché il confine tra virtuale e reale è così SOTTILE?

Per esperienza diretta (essendoci tra di noi chi ha corso tanti anni in kart e in varie formule), possiamo tranquillamente affermare che una gara online ricrea le stesse atmosfere di quelle reali, forse manca l'odore della benzina, i pezzetti di gomma che ti arrivano sulla visiera del casco… le ragazze ai box! Ma abbiamo sentito dire che si stanno attrezzando anche per questo!

Ok, direte voi... voglio provare l'online racing ma come si fa? E di cosa ho bisogno? Beh, innanzitutto bisogna scegliere la simulazione con la quale decidiamo di correre, poi bisognerà avere un collegamento a internet, il più possibile stabile e veloce, un volante, e un PC sufficientemente potente da far girare la simulazione fluidamente in qualsiasi situazione. Tutto qui!

Watkins Glen, USA 1967. La gara è appena iniziata...

Ecco quale sarà la nostra postazione "di lavoro" se vogliamo gareggiare con *Nascar 4*

LA SCELTA DEL SIMULATORE

La scelta della simulazione, contrariamente a quanto si possa pensare, è molto limitata e ricade praticamente solo su due titoli! D'altronde, se ci pensate un attimo, anche con i popolari sparatutto o con gli strategici in tempo reale, alla fine si gioca online sempre con i soliti titoli, sebbene i negozi siano letteralmente invasi di giochi di questi genere.

Se volete cimentarvi con un vero simulatore di corse e ricreare tutti gli aspetti di una gara (pratica, qualifiche, penalità con "stop&go", replay completo visionabile offline, statistiche etc. etc.) allora si tratterà di scegliere tra le tanto difficili quanto entusiasmanti vetture di F1 del 1967, e le pesanti vetture delle gare Nascar. In sintesi: o *Grand Prix Legends* o *Nascar 4*, entrambi sviluppati dagli americani Papyrus e pubblicati dalla Sierra.

Ma perché vi stiamo dicendo che, con tutti i giochi di guida che ci sono sul mercato, la scelta finale è così limitata?

Semplicemente perché solo i Papyrus sono attualmente in grado di creare simulatori capaci di gestire interi eventi di online racing. Certo, è verissimo che quasi tutti i titoli di recente produzione prevedono la possibilità di gareggiare via internet ma purtroppo il più delle volte il multiplayer si riduce in semplici sfide tra poche persone, spesso con problemi di connessione talmente gravi che l'esperienza globale risulta essere alla fine abbastanza frustrante.

La celebre curva parabolica del Karrousel, al Nuerburgring (quello lungo, quello vero), in Germania...

utilizzare *WinVROC* è veramente semplice... un doppio click sulla gara che ci interessa e in pochi istanti saremo a bordo della nostra monoposto d'epoca!

L'online racing è molto esigente, in quanto un errore di rete si traduce spesso in un incidente catastrofico, con danni irrecuperabili e conseguente gara persa. Non ci può essere approssimazione in questo genere di multiplayer.

IL SEGRETO DEL SUCCESSO DI UN SIMULATORE MODERNO

Diciamo subito che l'online racing come lo si intende oggi è nato esattamente due settimane dopo l'uscita di *Grand Prix Legends* (ottobre 1998), grazie all'operato di Alison Hine, di suo fratello Nate e di altri pochi collaboratori. Queste persone sono infatti gli artefici di VROC (www.vroc.net), ovvero un importantissimo set di strumenti dedicati all'online racing per *GPL*. E' curioso sapere, come ci racconta Alison Hine, che agli inizi *GPL* non era stato pensato affatto per il multiplayer via internet ma solo per quello in LAN!! I Papyrus infatti non ritenevano le prestazioni di internet sufficienti per poter gestire gare online. Solo la testardaggine del team di beta tester (di cui Alison faceva parte) e la preziosissima opera di Randy Cassidy (uno dei programmatori di *GPL*) hanno reso possibile tutto ciò. Le gare che si svolgono via internet sono concettualmente identiche a quelle che si possono svolgere all'interno di una rete locale. Tuttavia, a causa di limitazioni di banda passante e di latenze sicuramente maggiori rispetto a una LAN, non è sufficiente che il multiplayer di un qualsiasi gioco supporti il protocollo TCP/IP per garantirne l'effettivo funzionamento sulla grande rete. Senza addentrarci troppo in disquisizioni puramente tecniche, è sufficiente sapere che i titoli Papyrus sono infarciti di tutta una serie di accorgimenti che rendono possibile partecipare a gare di 20, 30 o addirittura 43 persone anche disponendo di un semplice modem 56k. Infatti con questi simulatori il nostro modem riceverà dal server solo i dati relativi alle auto più vicine a noi. Solo il replay registrato sul server mostrerà effettivamente tutti i partecipanti. Questa tecnica selettiva delle informazioni di scambio client-server, unita al "sistema di predizione del moto", artificio che tenta di ovviare all'inevitabile ritardo con cui i pacchetti di dati arrivano al nostro PC, prevedendo la posizione futura dei nostri avversari, permettono il tranquillo svolgimento di gare attraverso la rete internet. Altrettanto importante è la possibilità di poter gestire anche in remoto dei server dedicati, come

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE IN ITALIA

Fortunatamente in Italia (paese insieme all'Inghilterra con forti tradizione motoristiche), il mercato simulazioni vive un periodo di grosso fermento destinato ad aumentare col tempo.

Se vi addentrerete all'interno di internet alla ricerca di questo mondo, capirete che il semplice gioco di corse arcade non viene più preso in considerazione.

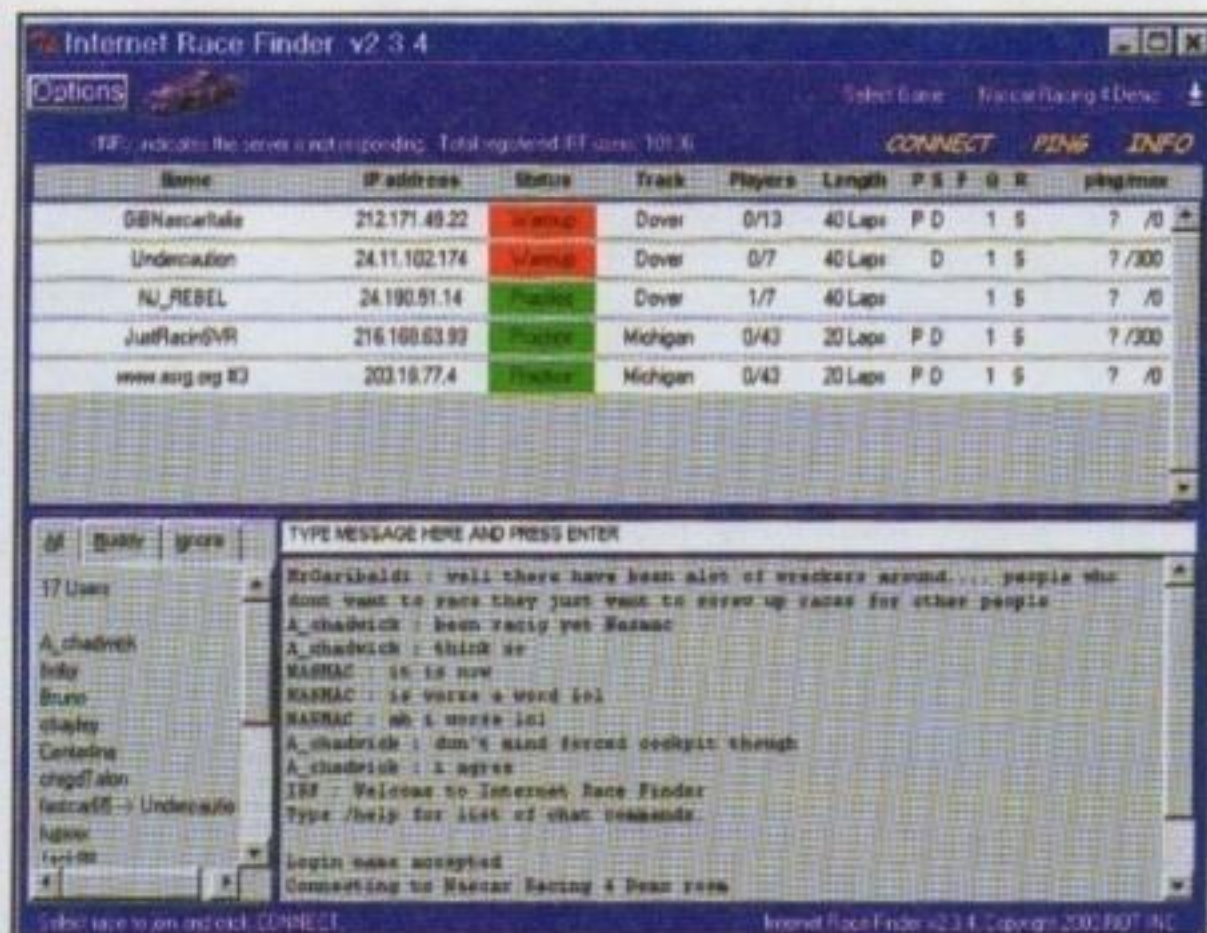
E' frequente assistere a vere "rivolte" in queste comunità al momento della commercializzazione di qualche titolo non all'altezza delle aspettative, con conseguenti danni di immagine da parte delle software house sviluppatrici.

L'utente PC che sceglie un software di guida simulata, è alla ricerca di qualcosa di speciale, vuole un programma che tenga conto delle leggi fisiche, dell'importanza di un valore di setup che agisca sul comportamento della vettura, della possibilità di avere un riscontro con altri esseri umani.......

E le sfide online? I campionati? Gli "HotLaps"? Non mancano di sicuro. Innanzitutto vi segnaliamo i maggiori siti che trattano di giochi di guida in generale: www.drivingitalia.com e www.racesim.net: qui potrete inviare i replay dei vostri giri veloci e confrontarvi con i più veloci piloti virtuali italiani, partecipare a discussioni sull'argomento in forum creati appositamente, trovare le ultime novità del campo, e molto altro.

Informazioni più specifiche su *GPL* le potrete trovare su Driving (www.multiplayer.it/driving), mentre per quanto riguarda il mondo Nascar segnaliamo l'ottimo www.nascarracing.it, come anche www.nascaritalia.com.

Per quanto riguarda i campionati online, i punti di riferimento in Italia sono:

www.racesim.net/CIGPL per il Campionato Italiano di *GPL* ed. 2001, e http://nascarclubitalia.gib.it per il Campionato Italiano Nascar, giunto ora alla sua 3ª edizione.

Anche l'interfaccia di IRF è molto intuitiva... in basso la chat, in alto la lista delle gare disponibili

avviene per i migliori sparatutto 3D.
Ma queste tecnologie non sono sufficienti per garantire l'online racing. Ci vuole ancora un altro ingrediente fondamentale per decretare il successo online di un simulatore... è la facilità con cui le persone riescono a trovare le gare su internet e la facilità con cui possono comunicare e mettersi d'accordo. Le comunità online per qualsiasi gioco, si formano spontaneamente solo se le persone sono in grado di ritrovarsi su internet con estrema facilità.
Cosa sarebbero i vari *Quake*, *Unreal*, *Half Life*, *Tribes*, senza l'apporto di programmi tipo l'ottimo *GameSpy* e molti altri programmi simili? niente di più che scatole impolverate sugli scaffali di milioni di persone appassionate di videogiochi.
Ecco cosa è esattamente VROC. Un sistema veramente completo per permettere agli appassionati di *GPL* di incontrarsi e gareggiare online nelle migliori condizioni! Da questo sistema (esterno a *GPL*), derivano tutti gli altri sistemi attualmente inseriti anche all'interno dei giochi di corse.
La tecnologia utilizzata è quella di avere un server unico in cui si trova un database continuamente aggiornato, sul quale vengono pubblicate tutte le competizioni in corso, così da riunire in un solo posto tutti i dati necessari e rendere estremamente semplice scegliere a quale gara si vuole partecipare. Questi server sono messi a disposizione a volte direttamente dalle stesse case sviluppatrici dei giochi (per esempio *Rally Master*, *Stcc* e *Stcc2*, o anche *Insane*, *Nascar 3* e *Nascar 4*), a volte sono messi ufficialmente a disposizione attraverso società diverse (es. alcuni giochi non Microsoft ospitati sulla Microsoft Gaming Zone), a volte sono invece dei server completamente indipendenti messi in piedi da appassionati, magari con l'aiuto di qualche sponsorizzazione (come nel caso di VROC per *GPL*, o di Internet Race Finder per *Nascar Heat* e la demo di *Nascar 4*). Il tutto è poi condito da un sistema di chat per comunicare con tutti gli appassionati e mettersi d'accordo PRIMA di entrare nella vera e propria gara.
Inutile dire che su queste chat, dove ci si trova tra persone affini e con la passione delle corse in comune, spesso e volentieri nascono delle amicizie e non è raro il caso che alcune sere si passi più tempo a chiacchierare che non a correre, peccato che di ragazze appassionate di corse online ce ne siano ancora pochissime!

Il box Porsche di WSC, in tutto il suo splendore...

IL FUTURO DELLA GUIDA ONLINE

Attualmente il mercato del multiplayer nei giochi di guida è in continua crescita, infatti difficilmente troveremo dei nuovi titoli che non permettono questa opzione. Un' eccezione illustre la possiamo trovare nel titolo di Geoff Crammond *Grand Prix 3*. Il risultato è stato un flop clamoroso all'interno delle comunità di appassionati sparsi nella grande rete, proprio per l'assenza del gioco online e rafforzata da un modello di guida non sufficientemente evoluto. Questo è stato un forte segnale di cosa l'utente PC si aspetta da un simulatore di guida.
E il futuro cosa ci riserva ? Vi sono voci che danno per imminente quello che dovrà essere il nuovo punto di riferimento per gli appassionati del genere.
Il suo nome è *World Sports Cars* (www.west-racing.com). A detta degli sviluppatori, per la programmazione di questo simulatore è stato preso come ispirazione proprio *GPL*, capostipite e colonna fondamentale dell'online racing.
Sulla carta sarà un simulatore di nuova generazione, orientato principalmente al gioco online. Si dice che il grado di realismo sia talmente elevato che addirittura si potrà accedere al server che ospita la gara in qualità di semplice spettatore, quindi scegliersi il proprio posto in tribuna e da lì assistere alla gara "in diretta".
Ogni pilota avrà la sua vettura con i propri colori e sponsor compresi gli interni del

Eccovi uno scorcio di Monza... no, non è una foto! è la grafica di questa promettente simulazione!

DOVE TROVO LE GARE?

Eccovi in sintesi una folta lista di giochi di corse che supportano il multiplayer via internet e i relativi server per trovare le gare in corso:

WINVROC (www.vroc.net):
Grand Prix Legends

INTERNET RACE FINDER (internetracefinder.com):
Nascar Heat
Nascar 4 (demo)

GAMESPY (www.gamespy.com):
3D Ultra Radio Control Racers
Boarder Zone
Dirt Track Racing
Extreme Trial Motocross
Extreme Trial Motocross
Grand Prix 3
Grand Prix Legends
Harley-Davidson: Race Across America
Hot Chix & Gear Stix
Jeff Gordon XS Racing
M25 Racer
Mars Maniacs
Midtown Madness
Motocross Madness Series
NASCAR
NASCAR Legends
NASCAR Racing 3
Need for Speed Series
Rally Championship
Rollcage
Sega Rally 2
Sports Car GT
Star Wars Episode 1 - Racer
Swedish Touring Car Championship
Tank Racer
Test Drive 6
Test Drive Cycles
Test Drive Off-Road 3
Thrust Twist + Turn
TOCA2: Touring Cars
TrickStyle

MICROSOFT GAMING ZONE:
CART Precision Racing
Dukes of Hazzard
Midtown Madness
Midtown Madness 2
Monster Truck Madness
Monster Truck Madness 2
Motocross Madness
Motocross Madness 2
RadioShack RC
Re-Volt

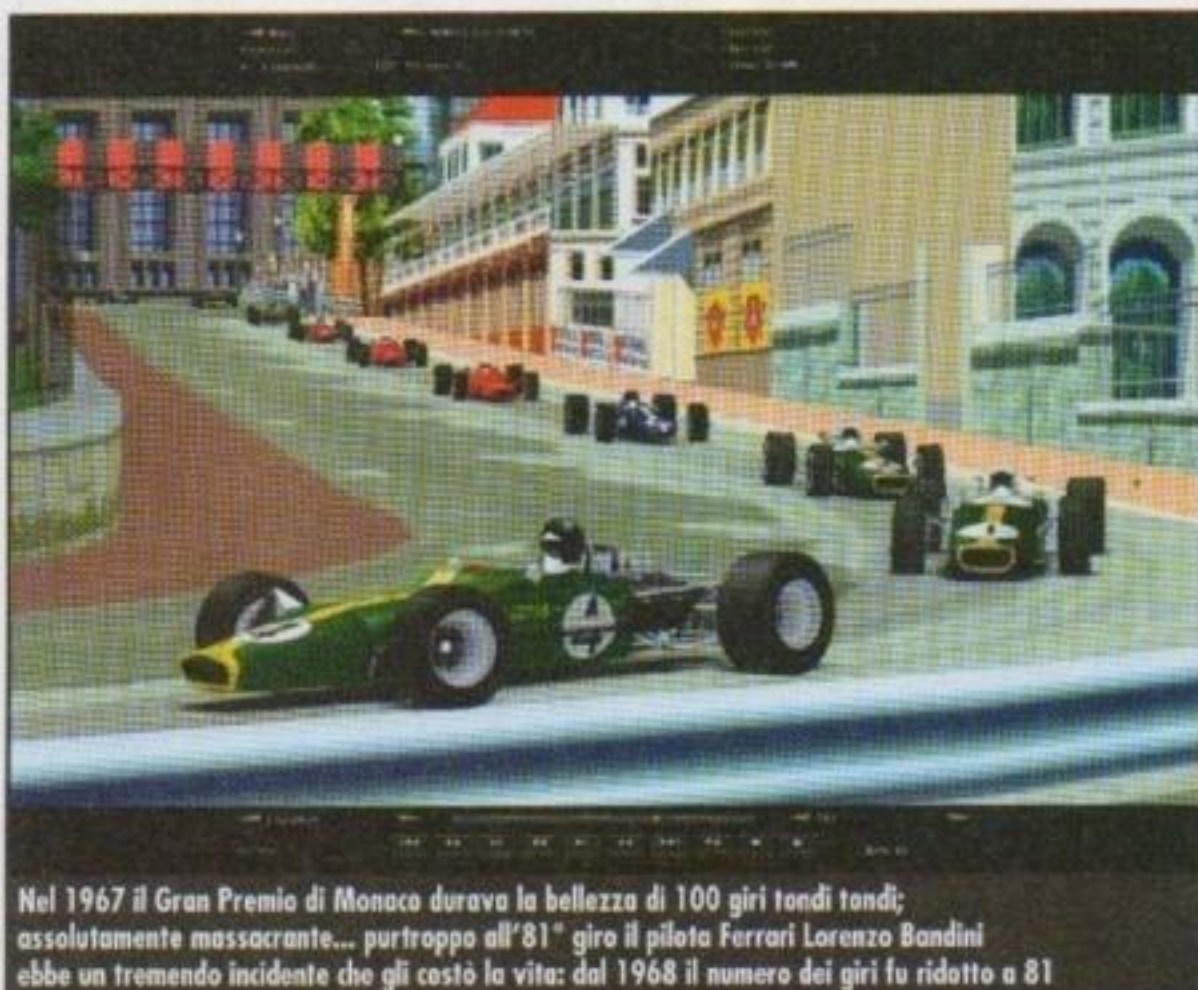
Ecco lo splendido cruscotto della Ferrari 312 del 1967, perfettamente riprodotto in *GPL*
Durante la guida è consigliabile disabilitare il volante e l'animazione delle braccia, in modo da poter tenere meglio sotto controllo la strumentazione di bordo

REGOLE DI COMPORTAMENTO

Come in ogni disciplina, anche la guida online, richiede attenzione sul comportamento da tenere insieme ad altri piloti. Ricordatevi siamo in tempo reale!
Ci sono regole non scritte che differenziano il modo di porsi all'interno di una competizione, l'online racing si avvicina talmente alla realtà che diventa basilare sapersi gestire nell'arco dell'evento.
Vediamo di analizzare le regole basi di un buon pilota virtuale. Al momento dell'entrata nel server che ospita la gara è buona norma inviare un saluto di entrata tipo: "Hi all".
Il passo successivo prima di apprestarci a entrare in pista per i giri di qualifica è consigliabile avvertire digitando la parola "PO" (Pit Out) questo in modo da non ricevere messaggi personali mentre siamo intenti a spiccare il nostro giro veloce.
Una volta in pista dobbiamo ricordarci di rispettare i nostri avversari con comportamenti attenti a non danneggiare maldestramente il giro di qualifica altrui.
E' buona norma uscire dai box con gli occhi fissati sui nostri specchietti retrovisori, in modo da lasciare strada a chi ci sopraggiunge, non stare a gomme fredde nella traiettoria ideale, se più lenti cercare il momento opportuno per agevolare i sorpassi dei piloti più veloci, non usare visuali differenti da quella dell'interno vettura in modo da avere sempre una situazione visiva realistica e la possibilità di controllare gli specchietti.
Al momento della conclusione delle nostre prove, avvertiremo con un semplice PI (Pit In).
Qualche istante prima dell'inizio della gara si può mandare un messaggio di auguri ai nostri avversari con un semplice "GLA" (Good Luck All).
Una volta partiti si deve entrare nella mentalità, proprio come nella realtà, che le gare non si vincono alla prima curva.
Sarà d'aiuto cercare di essere freddi e calcolatori non cercando il primo varco libero per tentare un sorpasso.
Le gare con *GPL* mediamente durano dai 15 ai 40 minuti, quelle *Nascar* organizzate in Italia possono arrivare a durare anche 2 ore, capirete l'importanza di una condotta "pulita" per terminare una gara senza danneggiare la nostra vettura e chi ci precede.

proprio box. Il tutto personalizzabile e visibile dagli altri partecipanti o spettatori. L'inizio del vero sport "sponsorizzato" in rete? Questo nuova concezione di simulazione ha infatti l'intenzione di portare la pubblicità in forma di sponsorizzazione all'interno del gioco, esattamente come avviene nelle corse reali. Per farvi un esempio di quello che potrebbe succedere, immaginatevi una vettura ricoperta dai loghi di PC Zeta, vincere il campionato italiano o mondiale organizzato su internet con tanto di siti che gestiscono il tutto. Pensate a che riscontro pubblicitario avrebbe con una spesa di sponsorizzazione irrisoria... Come in molti campi, la specializzazione è l'arma del successo e su internet sta nascendo questo fenomeno.

GRAN PRIX LEGEND

Eppure la giornata sembrava promettere bene, la mattina avevo fatto gli ultimi ritocchi all'assetto ed ero riuscito a girare costantemente su buoni tempi, l'importante era trovare il compromesso ideale per la gara, per non trovarsi poi a dover gestire una macchina inguidabile a causa del pieno di benzina o delle gomme troppo calde. Mezz'ora prima delle qualifiche le discussioni con i miei avversari mi avevano convinto della esattezza di certe mie scelte. Ora mi trovo qui a pochi secondi dal via, seduto al volante della mia monoposto, l'orizzonte coperto dalle macchine che si sono qualificate meglio di me e negli specchietti le altre. Peggio di così non poteva andare. Mi trovo chiuso nel mezzo di uno schieramento di 15 formula uno pronte alla partenza. In questi pochi secondi che precedono il via faccio ancora in tempo a pentirmi per non aver rischiato un po' di più in qualifica, quel tanto che mi sarebbe bastato per vedere un po' più di luce davanti a me. E' strano, se fino a poco fa tutti ancora scherzavano, ora sono tutti in silenzio, solo il rombo dei motori annuncia la bagarre imminente. Ma come è possibile? ancora non siamo partiti a già mi ritrovo con le mani sudate? possibile che le decine e decine di gare fin qui disputate non mi abbiano ancora trasformato in un pilota freddo e calcolatore? Eccolo!, finalmente, il commissario di gara addetto alle partenze ha alzato la bandiera verde, fra pochi istanti 15 vetture scatenate si lanceranno sul rettilineo della partenza per raggiungere il più avanti possibile la staccata per la prima curva.
Oramai la concentrazione e così forte che non esiste più niente, solamente noi, la nostra macchina, 14 avversari, e quella maledetta bandiera verde.
Ragazzi... queste sono emozioni vere, *GPL* è più di un semplice videogioco, è passione e adrenalina allo stato puro!
Dimentichiamoci per un momento che questa simulazione è ambientata in un anno in cui Shummy non era ancora nato, proviamo a calarci nei panni dei mitici piloti dell'età d'oro dell'automobilismo e vedrete che sarà difficile tornare indietro. Vi affezionerete talmente a quelle vasche da bagno su ruote, a quei piloti così eroici e spericolati che vi ritroverete in breve tempo a navigare il web in lungo e il largo alla ricerca di tutte le informazioni disponibili per capire cosa succedeva veramente in

Nel 1967 il Gran Premio di Monaco durava la bellezza di 100 giri tondi tondi; assolutamente massacrante... purtroppo all'81° giro il pilota Ferrari Lorenzo Bandini ebbe un tremendo incidente che gli costò la vita: dal 1968 il numero dei giri fu ridotto a 81

quegli anni sulle piste della Formula 1. E scoprirete che forse la F1 di quell'epoca aveva qualcosa che con il progredire della tecnologia e la trasformazione di circuiti storici in tortuose sequenze di chicanes, ormai è irrimediabilmente perso. Ma non completamente... inspiegabilmente le cronache dell'epoca sono vicinissime a quello che capita ogni giorno online, nel mondo virtuale di *GPL*! La riproduzione fedele dei circuiti, la realizzazione delle vetture, la difficoltà di guida e la pericolosità di certe manovre necessarie per poter vincere un duello, sono tutti elementi presenti in questo splendido simulatore, che nell'online racing trova la sua massima espressione. *GPL*, che è stato pubblicato nel lontano ottobre 1998, è ancora attuale, sia per quanto riguarda la grafica (grazie a lavori di qualità realizzati da appassionati sparsi per il mondo che ne aggiornano le texture), sia per la quantità impressionante di circuiti aggiuntivi (siamo a oltre 50, contro gli 11 originali), sia per la realizzazione tecnica, che rasenta la perfezione. Grazie poi alla potenza di calcolo dei processori odierni, ora è finalmente possibile fruttare tutte le potenzialità di questa simulazione. Il pubblico di *GPL* è fatto di veri appassionati di motori e di automobilismo sportivo. Proprio per la sua difficoltà iniziale, molti giocatori più orientati agli arcade, rimangono interdetti e non iniziano nemmeno. Il risultato è che online, anche in gare prese al volo con perfetti sconosciuti, si incontrano generalmente solo piloti seri, rispettosi dell'avversario e generalmente corretti. Anche l'età media degli utenti è leggermente più elevata rispetto a quella di giochi online più popolari, anche se su internet si sa, l'età non conta. Dicevamo della curva di apprendimento. Eh... sì, per poter sfruttare *GPL* bisognerà fare parecchia "gavetta". Una volta fatta la dovuta pratica, potrete decidere di iscrivervi al Campionato Italiano di *GPL* 2001, organizzato come la precedente edizione da Racesim.net. La novità di quest'anno è che molto probabilmente questo campionato avrà il supporto ufficiale di Gib (www.gib.it), che potrebbe mettere a disposizione i server su cui disputare le gare! La notizia è molto importante, in quanto Gib ha già dimostrato con i campionati *Nascar* di quanto sia fondamentale poter contare su server potenti e affidabili, pensati appositamente per l'internet gaming.

Ed ecco il circuito di Spa (Belgio), quando era ancora più lungo, più veloce e più pericoloso del tracciato odierno: come si può notare, il nuovo Spa (che ha in comune la parte Nord) è circa 1/3 del percorso originale

Vista satellitare del ring, storico circuito di 174 curve (!!!) chiuso alla F1 per la sua pericolosità, in seguito al brutto incidente che costò un orecchio a Niki Lauda. In *GPL* è riprodotto splendidamente

NASCAR

Innanzitutto spieghiamo in cosa consiste la formula Nascar: Si tratta di lunghe gare automobilistiche condotte prevalentemente in circuiti di forma ovale a bordo di vetture a ruote coperte molto potenti e pesanti. Non lasciatevi ingannare dalle apparenze però: quei bolidi montano gomme slick, usano metanolo come carburante, e raggiungono velocità degne delle nostre F1!!! Gli ovali, è opportuno specificarlo, non sono tutti uguali ma variano per dimensioni, forma e pendenza delle curve paraboliche. Si va dai superspeedway da quasi 200 miglia/h di media tipo Daytona o Talladega, ad angusti catini come quello di Bristol, dove per sorpassare siamo costretti a rischiare l'osso del collo. Solitamente poi, nemmeno all'interno dello stesso ovale le curve sono identiche ma possono variare per raggio, inclinazione e lunghezza. Sembrerà uno strano modo di correre per noi europei ma questo tipo di gare è maledettamente divertente, sia da guardare in televisione che da simulare con i nostri PC in multiplayer. *Nascar 4* garantisce un grado di realismo e coinvolgimento elevatissimo, unito a un sistema multiplayer che è senza ombra di dubbio il più avanzato al mondo. Ma partecipare a gare online di questo genere può anche essere fonte di frustrazione... e ne spieghiamo subito il perché: le gare Nascar sono negli USA addirittura più popolari della formula CART (la F1 invece la giudicano noiosa e non gode dei favori del pubblico), quindi la base di utenza di questo tipo di simulatore è molto ampia... se si decide allora di partecipare a una qualsiasi tra le centinaia di gare che tutti i giorni si svolgono su internet, c'è la possibilità di incontrare di tutto, anche persone che sono (per una pura questione di gusti personali) orientate verso giochi meno impegnativi e più immediati. Insomma, non è raro incappare in personaggi che trovano divertente fare a sportellate per potervi superare. Inoltre, proprio perché sono gare "veloci" contro dei perfetti sconosciuti, la maggior parte delle gare hanno una connotazione "arcade" (gare di pochi giri, con danni alla vetture disabilitati e senza pace car in caso di incidenti). In queste condizioni, capite bene che lo spirito delle gare Nascar viene totalmente stravolto! Potrà piacere agli americani che almeno riconoscono in quelle vetture colorate i loro "eroi" ma sono di scarso interesse per noi europei, specialmente per chi ama fare una gara simulata in condizioni il più possibile realistiche. Ecco perché esistono le "leghe", ovvero l'equivalente dei clan per quanto riguarda altri tipi di giochi multiplayer ben più popolari. E' importantissimo poter sfidare gente che condivide la stessa nostra passione, perché questo garantisce lo svolgimento di gare leali e molto corrette. In Italia c'è già un folto gruppo di appassionati che da due anni si cimenta in sfide veramente professionali, che non hanno nulla da invidiare alle gare che organizzano alcune leghe internazionali ben più famose. Come si fa a partecipare? Niente di più semplice, basta iscriversi al Campionato Italiano Nascar, ed essere disposti a imparare da chi ha più

Monaco anni '60... all'uscita del celebre tunnel non troverete la chicane dei giorni nostri ma una pericolosissima strettoia da percorrere a tavoletta!

Gruppo di stock cars mentre percorrono ordinatamente il rettilineo di Pocono...

Ecco i 43 bolidi ordinatamente in fila dietro la pace car... l'ovale è il superspeedway di Daytona

esperienza in questo specifico campo. Proprio mentre leggete queste righe, partirà la 3a edizione del Campionato, organizzata come sempre dal bravo Denny Square, con il supporto di Gib (www.gib.it) che metterà a disposizione i server per *Nascar 4*, lo spazio web e il forum (tutti elementi importanti per organizzare un evento multiplayer di qualità). Ma vediamo più nel dettaglio i motivi per i quali questo tipo di simulatore risulta essere così divertente. Le gare Nascar sono delle gare lunghissime, dove viene premiata più la costanza e l'intelligenza tattica del pilota che la semplice capacità di sfornare giri record. E' chiaro che bisogna essere veloci, (è pur sempre una gara dove vince chi arriva primo!), ma non basta. Bisogna essere dei freddi calcolatori e, perché no, anche un po' opportunisti. Talvolta infatti può essere più conveniente non spingere la propria vettura al limite ma impostare la gara in un'ottica più "conservativa", in modo da risparmiare le gomme e magari evitare una sosta ai box.

Altre volte converrà invece anticipare il proprio pit stop, approfittando di un incidente e della conseguente uscita della pace car. Inoltre potrete decidere se è il caso di cambiare solo una coppia di pneumatici, in modo da ridurre al minimo la sosta, nel disperato tentativo di guadagnare qualche posizione… e ancora, potrete sentire l'esigenza di fare delle modifiche aerodinamiche o alla distribuzione dei pesi della vostra vettura mentre siete in lotta con il vostro avversario, magari per affrontare, dopo l'ultimo pit, nelle migliori condizioni lo sprint finale! Insomma, la parte di gestione dei box è importantissima per la buona riuscita di una gara. Inoltre, visto che i sorpassi sono molto frequenti, il rispetto dell'avversario in questo tipo di disciplina è fondamentale, altrimenti il più delle volte si rischia di provocare incidenti con conseguenze disastrose per sé stessi e per gli altri. Bisogna capire insomma che spesso è più conveniente alzare il piedino dall'acceleratore, piuttosto che chiudere la strada a chi ci vuole superare a tutti i costi. Sono gare complicate e molto lunghe ma la soddisfazione che si prova a fine gara dopo una bella prestazione è impareggiabile.

Matteo Calestani
Leonardo Iannantuono
Giorgio Maracich

VINCERE LE GARE

Per vincere le gare non serve essere veloci solo in un giro, e' necessario essere costanti, sbagliare poco e, soprattutto, usare tanto cervello.
Ci dovremo concentrare su tutto ciò che può succedere in un gara nella quale 20/30 avversari hanno un unico obbiettivo: vincere.
Il primo obiettivo è passare indenni la prima curva, cercando di condurre la nostra vettura (a gomme fredde) il più dolcemente possibile.
La strumentazione, indispensabile per controllare il consumo, ci permette di rifornire la vettura al box con un quantitativo ottimale di benzina. Il sorpasso è un momento fondamentale della corsa, di conseguenza è "obbligatorio" essere estremamente freddi nel calcolare il momento propizio, o attendere un eventuale errore del nostro avversario diretto.
Il cambio va usato come in una vera macchina da corsa, bisogna alleggerire il gas prima dell'innesto della marcia superiore, in modo da non fare un fuorigiri e trovarsi con un pistone in mezzo alla pista.
Non serve fare il record della pista rischiando di trovarsi per prati il giro successivo, ci vuole un ritmo giusto e costante.
L'obiettivo è fare meno errori possibili, la nostra guida dovrà ispirarsi alla regolarità di un orologio.
Per verificare la propria regolarità è interessante consultare la tabella dei tempi sul giro che compare a fine gara.
Meno differenza di tempo ci sarà tra un giro e l'altro più la nostra prestazione sarà stata valida.
Ricordatevi che anche mezzo secondo tra un giro e l'altro di differenza può essere troppo, le gare si vincono con la costanza, i nostri giri dovranno avere scarti di qualche decimo l'uno con l'altro.

Ecco il secondo circuito "non ovale" presente in *Nascar 4*... lo splendido Sears Point

Variante dopo le "esse" del celebre circuito di Watkins Glen. E' uno dei due circuiti Nascar tradizionali. La fisica molto realistica di *Nascar 4* funziona ottimamente anche se non ci troviamo in un ovale..

ADD ON FLIGHT SIMULATOR 2000

"Oggi è stata proprio una giornata da dimenticare... il cliente che ti perseguita, il capo che pretende la luna, la segretaria che si lamenta del marito (il Ryz che non gli va bene niente, N.d.R.): insomma... la solita routine! Sarebbe molto meglio..."

Rilassarci un pò con il nostro *FS2K* ovvero *FS2000*, ovvero Microsoft *Flight Simulator 2000*. Solita procedura: doppio click sull'icona apposita, faccio partire anche *FSMeteo* e la connessione a internet, per scaricare così l'ultimo bollettino meteo da utilizzare durante il volo. Avvio il programma Simcharts e mi stampo le cartine Jeppesen: questo per poter avere sott'occhio tutte le informazioni relative alle procedure di partenza e arrivo dei rispettivi aeroporti.

Il piano di volo l'ho già "costruito" e salvato utilizzando *EFIS98*. Dopo qualche minuto mi ritrovo nella cabina del mio *A320-211*, con tanto di pannello e suoni registrati da un vero *A320*! Il volo di stasera sarà un Milano Malpensa - Palma di Maiorca. Decolleremo all'alba: ci attende un bello spettacolo naturale... volevo dire "virtuale".

Il metar (bollettino meteo) è stato scaricato. Chiudo la connessione a Internet e prendo nota delle condizioni atmosferiche che troverò a Palma oltre, naturalmente, di quelle che ci sono a Malpensa. *FSMeteo* inizia ad aggiornare *FS2000* e, come per incanto, in pochi secondi il nostro aereo viene avvolto dalla foschia e sopra la nostra testa il cielo si copre... La visibilità riportata è di circa 1 Km e mezzo, assenza di vento. A Palma troveremo cielo sereno e vento moderato, circa 10 nodi.

Durante l'imbarco dei passeggeri, preparo il cockpit, controllo la quantità del carburante, sistemo gli apparati radio in base a quanto riportato sulle cartine appena stampate. Carico anche il piano di volo: inserisco la nostra quota di crociera, che sarà di 28.000 piedi, controllo i punti di navigazione, i dati relativi al nostro velivolo e apporto le ultime modifiche in base alla procedura di partenza che intendiamo utilizzare. Tutto ok!

In *FS2000* le comunicazioni tra noi e la torre di controllo, salvo che nelle avventure create ad hoc, non esistono. Ciò significa che siamo liberi di fare tutto quello che vogliamo senza attendere eventuali autorizzazioni.

Lo so, non è realistico ma non importa: ciascuno di noi può comunicare con la torre e ricevere persino risposte senza bisogno delle avventure. Come? Usando quella stupenda "utility" freeware (gratuita) che è la nostra *fantasia*!

E subito per incanto: (Torre di Controllo) "Volare 1675 buon giorno, autorizzato al pushback e alla messa in moto"

(Pilota) "... Autorizzato al pushback e alla messa in moto, 1675". Con l'apposito strumento, seleziono la prua finale e la distanza a cui deve essere "spinto" l'aereo. Terminato il pushback, ha inizio la procedura per la messa in moto del nostro A320. Con il pannello che sto utilizzando è prevista una procedura differente da quella di default (standard, inclusa in *FS2000*) per l'avvio dei motori. Una procedura sicuramente più realistica. Ogni tanto si sentono alcune comunicazioni radio tra diversi aerei e la torre di controllo. Merito di *BSATC* e dei molteplici file sonori frutto delle registrazioni di vere comunicazioni aeronautiche!

Wow! Il suono dei motori del mio A320 è impressionante e spaventosamente veritiero! Fortunatamente sto utilizzando le cuffie altrimenti i vicini potrebbero telefonare all'aeroporto per lamentarsi di questi voli "a bassa" quota!

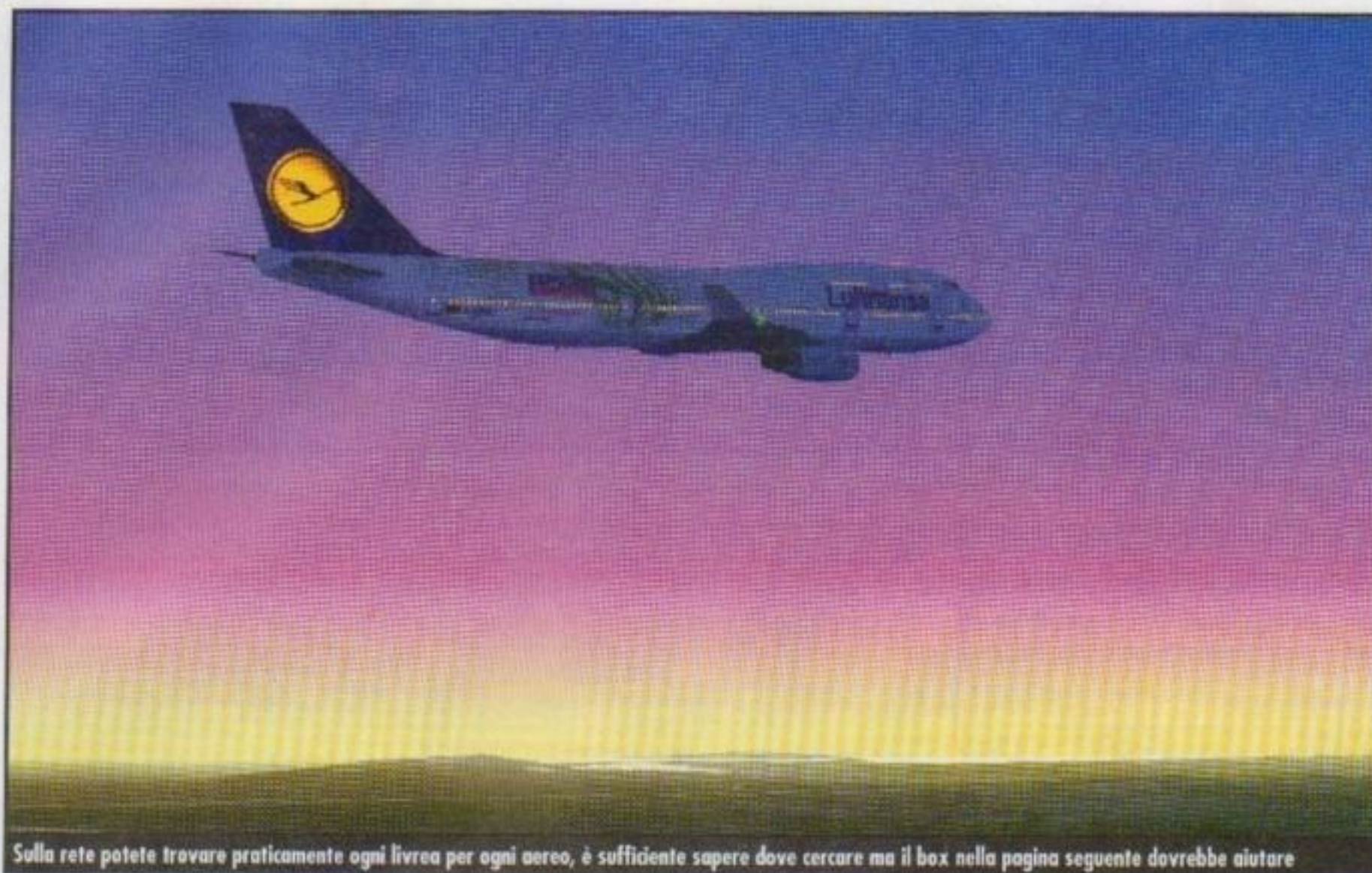
Appena ultimata la messa in moto chiamo la Before Taxi Checklist e prontamente il mio copilota, come per magia o, forse, grazie al programma FlightCrew, (e a una serie di mie personali modifiche) inizia a leggere la checklist. Tutto a posto!

(Torre di Controllo) "Volare 1675 taxi to runway 35L"

Svolazzo ben oltre lo strato di nubi... se per voi laggiù è brutto tempo, qui, alla quota di crociera, c'è sempre bel tempo!

E ora, una bella virata, e ci prepariamo all'atterraggio

Vista dal finestrino... ...molto suggestiva

http://www.oldgamesitalia.net/

Sulla rete potete trovare praticamente ogni livrea per ogni aereo, è sufficiente sapere dove cercare ma il box nella pagina seguente dovrebbe aiutare

(Pilota)"Taxi to 35L, 1675" Un po' di inglese non fa mai male. Durante il rullaggio controllo nuovamente tutti gli strumenti e do un ultimo sguardo alla procedura di decollo da seguire. Prima di allinearmi sulla pista 35L (L=Left, sinistra), attendo il decollo di un MD80 Alitalia. Sulla pista parallela (35R= Right, Destra) un 737-300 Easy Jet sta atterrando. Le tracce che mi sono creato per FSTraffic funzionano alla grande!

Ecco tocca a noi... il mio copilota virtuale legge la "Before Take Off Checklist". Tutto a posto... Via!

Il nostro A320 inizia la sua corsa verso la "libertà" e noi con lui.

Rateo di salita positivo, carrello su, retraggo i flap controllando sempre la velocità e tengo d'occhio ciò che accade intorno al nostro Airbus; sapete, non vorrei trovarmi per sbaglio di fronte a un altro "'uccello meccanico". "'Impossibile!", state pensando, invece è proprio così... *FSTraffic* può dimostrarvi il contrario. Ben presto usciamo dalle nuvole e i colori stupendi e intensi dell'alba ci avvolgono.

"Sapete che vi dico? Sarà anche virtuale tutto ciò ma se utilizzate al meglio "l'utility" fantasia potreste persino dimenticarvi di essere a casa davanti al vostro PC!"

E' passata circa 1 ora. Mi preparo per la discesa a Palma di Maiorca. Lo scenario che mi attende non è per niente male!

L'autore ha riprodotto molto bene l'aeroporto, con tanto di aerei statici e dinamici. Altro che scenario di default con la solita striscia di asfalto e qualche edificio desolato!

Siamo a 20 nm dalla pista ormai; gli apparati radio sono già stati settati; fra poco dovremmo intercettare l'ILS.

Il nostro volo è stato tranquillo; solo un pò di turbolenza durante il passaggio in quella formazione nuvolosa incontrata sopra Genova ma nulla di preoccupante. Abbiamo "ballato" un po' ...anche questo è "volare".

Riduco la velocità, abbasso il carrello, configuro i flaps e armo gli spoilers, tenendo sempre sotto controllo ciò che avviene intorno a noi. Ci sono altri aerei che decollano, atterrano. Non siamo soli!

(Pilota) "Volare 1675 outermarker runway 24R" (Torre di Cotrolio) "Volare 1675 cleared to land rwy 24R, wind 250 - 10 knots, QNH 1011" (Pilota) "Cleared to land Rwy 24R, Volare 1675" Ora la concentrazione è al massimo: atterraggio manuale, niente autoland. La voce del GPWS (ground proximity warning system) implementato nel pannello inizia a entrare in funzione "Five hundred feet... Two hundred, one hundred" lavoro molto di trim e inizio a sollevare leggermente il muso per far "appoggiare" delicatamente il mio caro A320 - "Twenty, Ten, retard, retard, retard". Appena tocco la pista entrano in funzione gli spoiler; attivo gli inversori di spinta e l'Airbus inizia a rallentare. Eccoci arrivati, libero la pista e ci dirigiamo (io e l'A320) verso il gate. Il copilota legge la After Landing Checklist (che comprende anche una canzone che ci accompagnerà durante l'arrivo al gate: una delle mie tante modifiche), e un 767 decolla e ci passa sopra la testa. Altri aerei si stanno muovendo intorno a noi.

Decollo all'alba, le luci della pista sono ancora accese

Uhm, vedo una situazione meteo poco rassicurante la sotto... turbolenza in arrivo?

Areoporto di Palma di Maiorca!

Eccoci arrivati al gate. Spengo i motori del mio A320: anche oggi ci ha regalato quelle emozioni "particolari" che, a volte, forse, solo noi "strani" simul-piloti proviamo. Accanto a noi un 737-400 sta effettuando il pushback. Dopo aver completato la shutdown checklist saluto il mio aereo e, soddisfatto, chiudo *FS2000* e spengo il PC.

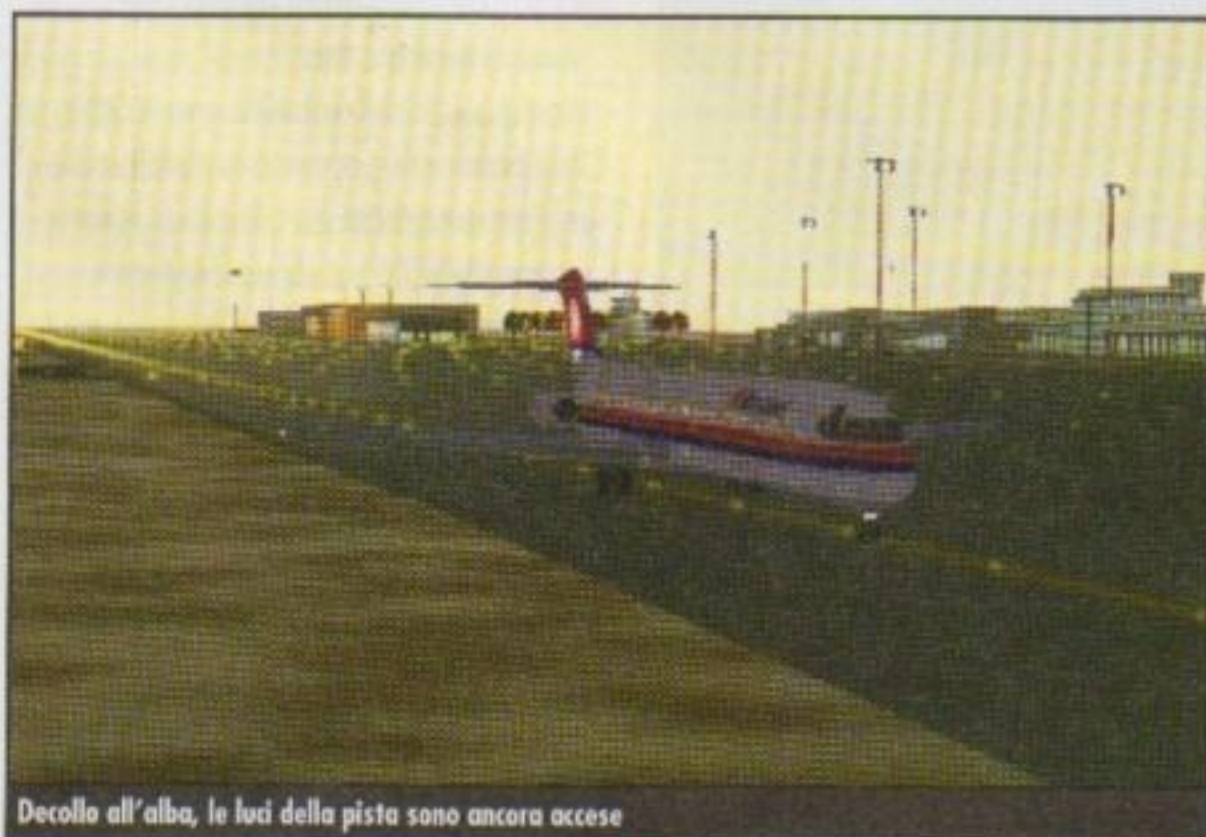
Anche stasera ho avuto la fortuna di poter stare "lassù" con la mente e anche con il cuore. Domattina, magari con un pizzico di orgoglio per quell'ottimo atterraggio, ritorneremo alla solita routine, quasi sicuramente alzando il nostro sguardo lassù, per osservare un puntino e una scia bianca, per catturare un secondo di quel cielo che tanto amiamo, che tanto sogniamo, prima di rinchiuderci nelle quattro mura del nostro ufficio....

Problemi da superare. Libertà da dimostrare. E, fino a quando crederemo al nostro sogno, niente per caso. (Richard Bach)

Questa "cronaca" di un mio volo tipo, è stata fatta per mostrare a tutti voi cosa sia possibile fare e, se siete dei sognatori, sentire, con *FS2000*. Esatto! Proprio con quel simulatore che ritenete "limitato" e, forse, di cui vi siete già stancati. Dopo questo articolo penso che cambierete idea.

Vi siete mai chiesti se "la Rete", questa Internet di cui tutti parlano, offre "materiale" per *Flight Simulator*? No? Ahi, ahi, ahi! Dovete sapere che, così come altri simulatori, *FS2000* offre la possibilità di creare nuovi scenari, nuovi modelli di aerei, pannelli ricchi di nuovi e più realistici strumenti, utility di vario genere ma con un unico obiettivo: rendere Flight Simulator il più possibile "as real as it gets".

Elencare tutti i file che si possono reperire da Internet penso sia impossibile e sicuramente richiederebbe una quantità di tempo non indifferente. Ogni giorno vengono infatti resi disponibili nuovi *add on* (così si chiamano tutti i pacchetti software aggiuntivi), sia freeware, cioè gratuiti, sia a pagamento. Non troverete, così, recensioni dettagliate in questo articolo, bensì un parere su alcuni tra quelli che riten-

http://www.oldgamesitalia.net/

Mannaggia che bello: ne voglio uno vero!

go più "popolari" e "significativi" e, soprattutto, che utilizzo personalmente e quindi conosco. Alla fine troverete anche una serie di link (collegamenti) di siti da cui reperire tutto il materiale di cui si parla. Iniziamo!

AEREI, PANNELLI E SUONI

"Vi siete stancati di volare con il solito 737-400 ?" "Siete piloti amanti dei monomotori e il Cessna 182 ormai lo conoscete meglio della vostra ragazza?"

Una software house (Phoenix Software) ha reso disponibile uno stupendo e dettagliato *B747-400* con tanto di pannello e suoni realistici. Il livello di simulazione di questo add xon è molto alto, tanto che è richiesta una certa esperienza nell'uso di *FS* e anche uno studio abbastanza approfondito del corposo manuale allegato.

Troppo complesso? Ok… allora posso proporvi un altro prodotto tutto italiano: *Mad Dog 2000*, della LAGO. No, il cane del vicino non centra. E' un add on che simula perfettamente (anche se non ai livelli del 747) un modello di aereo molto popolare e diffuso: l'MD80. Aerei, pannello con nuove procedure di avviamento dei motori e gestione dell'imbarco passeggeri e, ovviamente, suoni. Il divertimento è assicurato!

Infine posso citare *B767 Pilot in Command*, della Wilco. Simulazione del B767 con relativo pannello, suoni e in più la possibilità di far generare automaticamente dei guasti all'aereo, dando la possibilità al pilota di vivere quelle situazioni di emergenza che a volte accadono nella realtà. Non ho provato personalmente questo add on, quindi non posso dare giudizi. Questi sono tre esempi di add-on commerciali, a pagamento.

Di freeware, gratuito, si trova di tutto: dall'*A320* al *B737-200*, dal *B747* all'*A340*, dal *Dornier 328* all'*ATR 42*. Persino aerei "storici" come il mitico *Dakota DC-3*, il *Convair*, il *DC-4* , il *DC-8*. Insomma qualsiasi aereo e in differenti livree! Si possono persino trovare anche aerei militari.

Tra i molti vorrei citare lo stupendo *Dornier Do328 Jet*, in livrea Gandalf, creato da Daniele Turcato, con la collaborazione di Stefano Caputo. L'autore ha utilizzato tutti i dati forniti dalla stessa Dornier per poter creare un aereo il più possibile simile a quello reale, soprattutto nel modello di volo (limiti di *FS2000* permettendo). Anche graficamente è molto ben fatto! Scaricatelo… non costa nulla!

Per quanto riguarda gli aerei monomotore c'è solo l'imbarazzo della scelta ma non posso fare a meno di nominare lo stupendo *Cessna 172* della DreamFleet2000. Questa software house ha reso gratuitamente disponibile questo add on composto da un aereo molto dettagliato con un modello di volo accurato, un pannello altrettanto funzionale e realistico e per finire dei suoni registrati dal vivo. Dall'interno è possibile persino aprire lo sportello del vostro Cessna! Il tutto ovviamente accompagnato da un super manuale!

Proprio in questo periodo la stessa DreamFleet2000 ha annunciato un nuovo interessante add on dedicato al *B737-400*. Il rilascio è previsto per il mese di febbraio/marzo. Quasi sicuramente quando leggerete questo articolo sarà già disponibile,

Eccoci arrivati, sani e salvi, al terminal ...su fate in fretta, che devo ripartire!

DOVE TROVARE LA MAGGIOR PARTE DEGLI ADD ON

AEREI - PANNELLI

Freeware Panel Designer Association
www.flightsimmers.net/fpda

Allied FS Group
www.alliedfsgroup.com

Project Freeware
http://avsim.com/projectfreeware

IADG Aircraft
www.flightsimnetwork.com/IADG/aircraft.html

Austrian Aircraft Factory
www.flightsimmers.net/aaf

Free Flight - Aircraft Freeware
http://web.tiscalinet.it/freeflight

Paul Golding Homepage
www.paul.golding.btinternet.co.uk/index.htm

Andrew's Flight Sim Pages
www.ndirect.co.uk/~richards/Homepage.html

SCENARI

SWEDFLIGHT 2000
www.flightsim.no/swedflight/index1_e.htm

FINLAND 2000 Homepage
www.saunalahti.fi/~vtuomi/fin2000/index.html

Daniel's Scenery Homepage + Scenario Maldive 2000
www.dazeflight.de

Hellas 2001 Project
http://avsim.com/greece/scenery

Nuove Textures per lo scenario di base
www.flightsim.no/file/FS2000_-_Scenery/Texturer/Lennart

FS95, FS98, FS2000
http://ourworld.compuserve.com/homepages/cranenburgh/frmain.htm

NAVDATA
http://members.chello.at/richard.stefan

SOFTWARE HOUSE

Papatango
www.papatango.com

Aerosoft
www.aerosoft.com

Lago
www.lagoonline.com

Wilco
www.wilcopub.com

Phoenix Software
www.phoenix-software.com

FlightOne Software
www.flight1.com

JustFlight
www.justflight.com

Simware Simulation - Per acquistare prodotti
www.simw.com-

UTILITY

In questa sezione rientrano tutti quegli add on, la maggior parte a pagamento, che aggiungono funzionalità particolari a *Flight Simulator*. Molte di queste utility sono dei veri e propri programmi a se stanti, con tanto di procedura d'installazione. Ce ne sono di diversi tipi: da quelle che si occupano della gestione del tempo atmosferico a quelle che aggiungono o creano avventure, da quelle che gestiscono l'installazione degli aerei, dei pannelli in *FS* a quelle dedicate alla creazione di piani di volo. L'elenco è lungo e differente. Come al solito cito quelle più utilizzate e che ho avuto lapossibilità di sperimentare personalmente.

FSMETEO permette di scaricare e utilizzare off line (disconnessi da Internet) i metars (bollettini meteo) delle diverse ore del giorno oppure di scaricare ogni tot minuti, automaticamente, un nuovo metar in modo da aver sempre aggiornato il tempo durante il nostro volo. Non influisce molto sulle prestazioni del PC e si integra ottimamente con *FS2000*. Gestisce più layers, a differenza del sistema utilizzato di default da *FS*. Ciò significa trovare differenti condizioni di nuvole e vento a seconda dell'altitudine.

FSCLOUDS 2000 l'ideale compagno di *FSMeteo* e non solo! Migliora ed aggiunge nuovi tipi di nuvole, di effetti atmosferici (temporali, lampi); inserisce anche le cosiddette jetrails, ovvero le scie bianche che vediamo in cielo. A un prezzo allettante è consigliato al 100%

FSTRAFFIC Aggiunge traffico a *FS*. Non sarete più soli! Vedrete aerei atterrare, decollare, rullare e fermarmi ai gates. Aerei statici e persino veicoli terrestri. Ovviamente è necessario creare le cosiddette "tracce" cioè i percorsi che dovranno seguire i vostri aerei. Grande programma consigliato al 100% Molte tracce sono già disponibili gratuitamente e a metà febbraio uscirà una nuova versione che permetterà di utilizzare come aerei per il traffico anche quelli con moving parts, di ultima generazione! E' edito dalla LAGO.

EFIS98 Aggiunge il Flight Management Computer, ovvero quello strumento sofisticato che gestisce i piani di volo e comunica tutti i dati con l'autopilota dell'aereo. E' possibile utilizzarlo con qualsiasi pannello e include un editor con tutti gli aeroporti, le procedure SID e STAR, le rotte, per creare piani di volo realistici. Edito dalla PAPA TANGO.

forse a pagamento. Per quanto riguarda i pannelli posso dirvi questo: scordatevi per sempre quei, seppure funzionanti, brutti e poco realistici pannelli inclusi in *FS2000*! (*B737* e *B777*). La maggior parte degli aerei che scaricherete hanno la possibilità di essere associati con i relativi pannelli: *727, DC-10, A320, A340, B737-200, B737* (*-300-400-500*), *B737* (*-600-700-800*), *DHC-6, Dornier Do328, ATR, DC8*... c'è solo l'imbarazzo della scelta! Alcuni di questi sono vere e proprie foto di pannelli reali su cui sono stati applicati gli strumenti. Altri sono stati disegnati a mano, ma con grande precisione e accuratezza. Molti non utilizzano gli strumenti inclusi in *FS* ma nuovi indicatori programmati da zero. Molti di questi offrono nuove funzionalità mai viste in *FS2000*: lo strumento per effettuare il pushback a esempio, con tanto di file sonori con le comunicazioni tra il pilota e l'addetto a terra! Oppure quelli che permettono l'accensione dei motori con tutta una procedura più realistica, simile a quella inclusa nei due prodotti *Mad Dog 2000* e *B747-400*. Insomma altri livelli di simulazione! Tra i pannelli freeware va sicuramente citato quello relativo all'*A320-200* creato da Andreas Jaros: versione aggiornata da quella per *FS98* sempre dello stesso autore. Questo pannello include persino i tergicristallo funzionanti!

Anche il pannello, da poco disponibile, per *DC9-51/MD80* di Paul Golding alternativa gratuita e di ottimo livello, anche se con qualche funzione in meno rispetto a *Mad Dog 2000* il cui costo non è proprio competitivo. Paul ha incluso anche delle foto prese da un vero MD80 da utilizzare come viste laterali. Sul suo sito sono disponibili anche i suoni per il *DC9*... molto, molto realistici!

Oltre ad aerei e pannelli, si possono trovare anche effetti sonori di alta qualità da abbinare al nostro aereo preferito. Questi suoni vengono registrati dal vero e convertiti per poter essere utilizzati in *FS2000*. Vi assicuro che con una buona cuffia o con delle buone casse acustiche l'effetto è molto differente da quello a cui, forse, siete abituati. Uno degli aerei che amo è il *B727*. Per chi non avesse mai ascoltato la "melodia" che i suoi 3 motori generano può ascoltarla scaricandosi i suoni, creati da Achim Buerger, per *FS2000*. Vi assicuro che, alzando abbastanza il volume e utilizzando la visuale esterna (dall'interno il suono è meno d'effetto), è quasi come stare all'aeroporto attaccati alla recinzione osservandone uno decollare! Due precauzioni: assicuratevi che i vicini non ci siano e che la vostra ragazza sia al centro commerciale a fare acquisti. Perché? Scopritelo da soli!

Non ricordo che città fosse quella laggiù, ma fa la sua bella scena, non trovate?

Cambiando le condizioni di luminosità...

...cambia anche la situazione "visibilità" a bordo

SCENARI, MESH TERRAIN

Ciò che lascia solitamente perplessi, utilizzando *FS2000*, è la desolazione degli aeroporti. Una o più strisce d'asfalto con qualche edificio grigio e stop. Niente paura: su Internet è possibile trovare molto materiale. Cosa significa scaricare uno scenario? Significa poter disporre di un aeroporto più o meno dettagliato con tanto di edifici costruiti appositamente e, di solito, grazie all'aiuto di foto reali, posizionati correttamente come nella realtà! Molti di questi utilizzano nuove texture,aggiungono gate, finger, aerei, veicoli statici e dinamici, segnaletica, marshaller che guidano l'aereo durante il parcheggio e molto altro. L'aeroporto viene costruito basandosi anche sulle cartine reali quindi, scusate il gioco di parole, il realismo è assicurato! Ma oltre agli aeroporti qualche autore inserisce anche edifici della città circostante l'aeroporto, in modo da offrire un add on completo. Tra i molti pacchetti commerciali, *Airport 2000 volume 1 e 2* della Wilco e *German Airports 2 e 3* (a breve sarà disponibile anche la versione 1) dell'Aerosoft sono, a mio parere, quelli di riferimento, i "migliori" per tutta una serie di motivi. Cito anche il nuovo pacchetto dell'italiana LAGO: *Italy 2000*. Tutti gli aeroporti italiani a un costo accessibile. Un parere molto personale: se siete abituati alla qualità e ai dettagli della Wilco o dell'Aerosoft o di altri pacchetti come *Ibiza 2001*, potreste rimanere delusi con *Italy 2000*.

Decidi, pilota. Atterrare adesso? Scegliere il prato per un atterraggio morbido con la certezza di vivere a lungo? O andare avanti, nel grigio? Questo è il volo: decidere. E sapere che prima o poi un aeroplano deve sempre fermarsi. (Richard Bach)

Mi vengono in mente anche "*Courchevel*", un aeroporto non presente in *FS2000*, situato sulle Alpi francesi, vicino al Monte Bianco e a Grenoble; questo scenario offre una vera sfida, dato che la corta pista è in pendenza ed è circondata dalle montagne! Altro pacchetto è *English Airports* che, come suggerisce il nome, copre con ottimi dettagli, gli aeroporti dell'Inghilterra. E' da poco uscito anche lo scenario di *Londra Heathrow*. l'autore è Gary Summons e dalle immagini dispo-

nibili sembra che il suo lavoro sia di alta qualità. Infine merita di essere nominato anche *Amsterdam 2000* edito dalla LAGO: ottima qualità, numerosi dettagli e aerei dinamici!
Il mercato del freeware offre molto e la qualità, a volte, supera quella degli add on a pagamento: basti vedere lo scenario di *Bangkok*, creato da Naphon Sudprasoert. Oppure posso citarvi lo scenario di *Milano Malpensa 2000* di Raffaele Fiore. A dire il vero la versione di questo scenario è per *FS98* ma è utilizzabile (come molti altri scenari creati per la versione 98 di FS) anche in *FS2000*. Lo stesso scenario di *Palma di Maiorca*, lo scenario di *Cannes*, oppure l'aeroporto di *Zakinthos* o *Kerkhira* entrambi parte del progetto *HELLAS 2001* (dedicato alla stupenda Grecia). Sul sito sono presenti alcune immagini dello scenario dedicato all'aeroporto di Atene: direi che non necessitano di commenti.
Oltre agli scenari dedicati ai vari aeroporti vi sono anche i cosiddetti mesh terrain sceneries, vale a dire quegli scenari che aggiungono e migliorano il paesaggio circostante, o più precisamente, i rilievi montuosi. Le immagini rendono meglio il concetto.
Sono disponibili, sempre freeware, diversi mesh terrain per alcune zone tra cui l'Italia, la Spagna e alcune zone dell'America. A livello commerciale è recentemente uscito un add on chiamato *Euromesh* che copre l'intera Europa, parte del Nord Africa, e la Grecia. Sul relativo sito potete trovare ulteriori informazioni. Ovviamente il problema di questi mesh terrain sceneries è che a volte non sono compatibili con altri scenari di aeroporti. E' l'esempio di *Italy 2000* e il mesh terrain freeware disponibile.

Nel bluuu, dipinto di bluuu...
...mhm, spero non si pianti il motore...

Come l'astronomia senza un telescopio può essere priva d'interesse, così lo è il cielo senza un aeroplano (Richard Bach)

Altre utility sono *Ultimate Airlines*, *Airline Pilot*, *FlightDirector 99*, *Final Approach*, *FlightCrew*, *Wetter 2000*, *FSNavigator*, *FS2000-ATC*, *CoPilot* e molte altre. Le Simcharts della Jeppesen, infine, sono una serie di CD contenenti tutte le cartine aeronautiche degli aeroporti.
Anche sul lato freeware si possono trovare interessanti utility. *BSATC*, per esempio, permette di ascoltare le comunicazioni radio utilizzando files sonori sempre disponibili gratuitamente. Questi files sono registrazioni fatte utilizzando scanner e apparecchi simili su frequenze aeronautiche reali. Vi sono anche utility per la gestione dei file "gau" utilizzati nei pannelli; altre aiutano l'utente a classificare ed installare i vari aerei, pannelli, scenari.

Prendete questa immagine, zoomatela a 10x, quindi dezoomatela a -20x, negativizzate, posterizzate, stracciatela e ricomponetela a mo' di puzzle, insomma fatene quel che vi pare e... scommetto che non ci capirete più di prima. *Perdonate ma è tutta la vita che sognavo di fare una dida alla Gizmo, NdR!*

Se non credi nel tuo aeroplano, non sarai mai un pilota (Richard Bach)

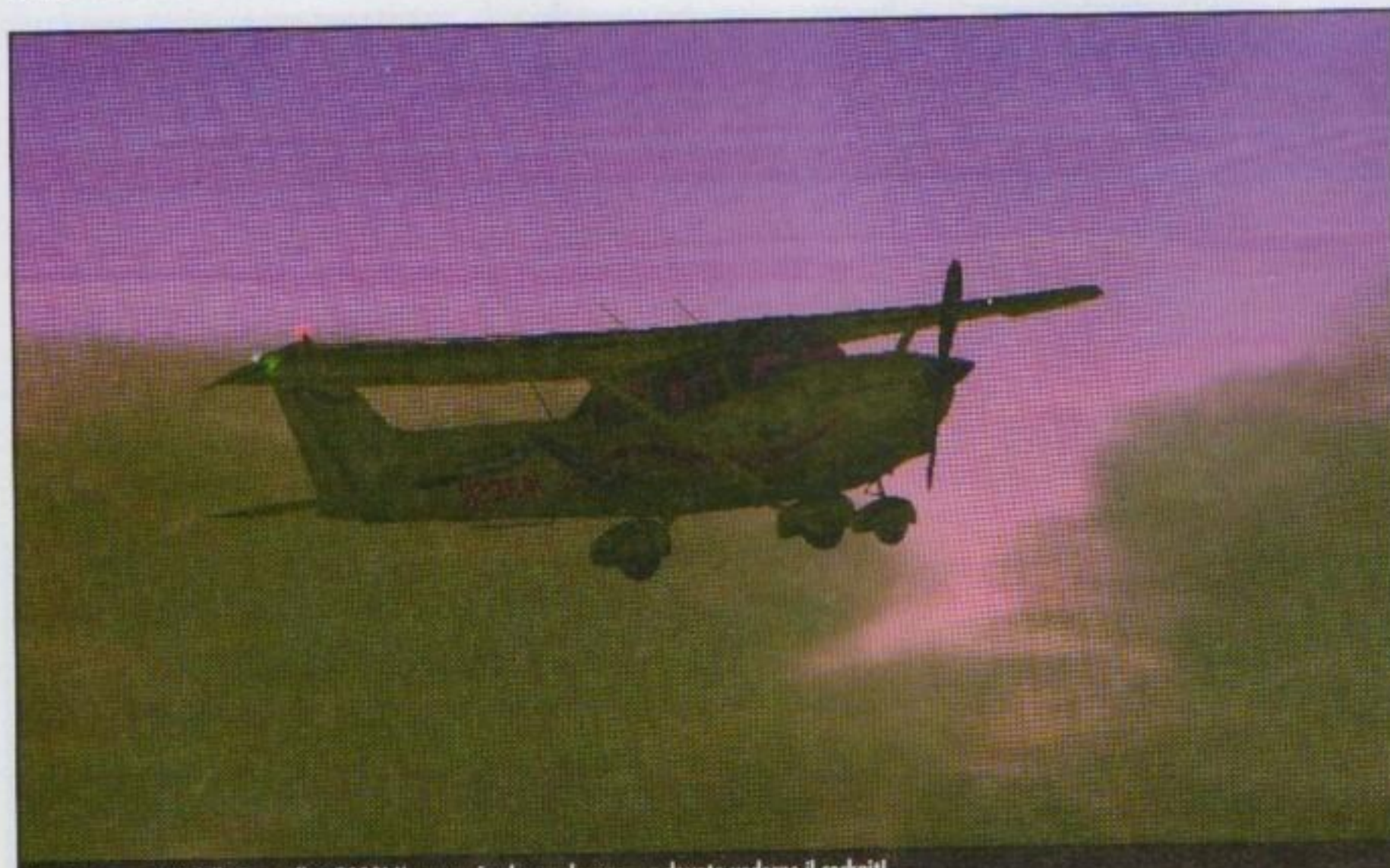
In queste pagine troverete una serie di indirizzi internet di siti da cui potrete scaricare tutti i files che vorrete, trovare informazioni aggiornate giornalmente e anche una serie di indirizzi delle principali software house in cui potrete trovare informazioni sui diversi prodotti commerciali. Buona navigazione!

CONCLUDENDO...

Come avrete capito c'è tantissimo materiale disponibile. Alla fine sta a ciascuno di noi capire cosa realmente cerca, di cosa ha bisogno per portare al proprio concetto di realismo *FS2000*.
Questo simulatore ha due grandi vantaggi: la diffusione e l'enorme quantità di add on disponibili. Questi aumentano notevolmente il livello di realismo, tanto che a volte potremmo confondere ciò che vediamo sul nostro schermo con la realtà. Ricordiamoci però che tra mondo virtuale e mondo reale c'è una grossa differenza.
Nessuno, spero, pensa di essere un pilota solo perché riesce a utilizzare *FS2000*. Questo è uno stupendo strumento che ha dato la possibilità a me e a tante altre persone di avvicinarsi al mondo del volo in maniera amichevole, semplice e complessa nello stesso tempo. Ci ha permesso di imparare molte cose sull'aviazione che prima ritenevamo così misteriose. Rimane però sempre un simulatore per PC e non la realtà. Sembra banale ma è un concetto da tenere sempre a mente!

Non smettere di essere bambino. Non smettere di gustare e di sentire e di vedere e di emozionarti per le grandi cose come l'aria e i motori e la musica della luce del sole dentro di te. Metti la tua mascherina, se è necessario, per proteggere il bambino dal mondo, ma se lasci che il bambino sparisca, caro mio, allora sei adulto... e sei morto. (Richard Bach)

Un particolare ringraziamento va a tutte le persone che ogni giorno, gratuitamente, offrono i loro stupendi add on a tutti noi; prodotti che hanno richiesto un lungo impegno e, molto spesso, anche investimenti. Va ricordato infatti che per poter realizzare un pannello, uno scenario, un aereo etc... sono necessari diversi tool (o programmi) commerciali e alcuni freeware.
Quindi ogni volta che scarichiamo un file per il nostro *FS*, dovremmo almeno inviare un messaggio di ringraziamento all'autore. Può sembrare inutile ma credo che faccia piacere e a noi non costa nulla!

Massimo Solimbergo

Ecco il *Cessna 172* della Dreamfleet2000! Un vero piccolo capolavoro... e dovete vederne il cockpit!

CLIVE BARKER'S UNDYING

Cosa succede se Hexen, Doom e temi di chiara ispirazione "Lovercraftiani" si fondono armoniosamente nelle mani creative di Clive Barker? Lo scopriremo tra poco, quando potremo finalmente giocare a questo intrigante titolo!

INFO

Genere: Avventura in soggettiva
Casa: Electronic Art
Sviluppatore: Synopsis
Sito Web: N.D.
Data di uscita: Marzo 2001

Primo piano del protagonista: giusto per ammirare le capacità del motore grafico

Scrittore, sceneggiatore e regista horror di grande fama, Clive Barker, forse stanco della pellicola cinematografica e della macchina da scrivere, si avventura nel mondo dell'interattività e sfodera le sue potenti doti creative per dare vita a un mondo nel quale soprannaturale e horror si fondono in una sinistra alchimia. E infatti sembra uscito da uno degli incubi peggiori del buon vecchio Lovercraft questo nuovo titolo della Synopsis tale è la cupa atmosfera che riesce a ricreare e dove a ogni passo avremo la spiacevole sensazione di essere osservati o peggio minacciati da perverse creature. Ma andiamo con ordine in quanto *Undying* promette di essere uno dei giochi (oltre che più attesi dell'anno), anche di più grande successo.

THERE WAS PAIN WITHOUT HOPE OF HEALING

Abbiamo potuto dare una prima visione (purtroppo molto fugace) al gioco praticamente alle ultime fasi di lavorazione.
L'interfaccia utente è evocativa, caratterizzata da uno sfondo che richiama la trama di una antica pergamena sulla quale trovano spazio le icone e le scritte delle varie opzioni come se fossero vocaboli magici. Pregevoli i particolari, come la scia di fuoco che segue il puntatore del mouse e che sfrigola piacevolmente se mosso rapidamente quasi a darci la sensazione di avere in pugno una torcia infuocata nel vento. Sembrano piccole cose insignificanti ma acquistano importanza quando durante le fasi di gioco si dovrà ricorrere a questa e altre schermate che se fossero state differenti e non in sintonia con lo spirito del gioco avrebbero potuto incrinare la sensazione di coinvolgimento trasmessa al giocatore. Quindi approviamo e apprezziamo.
Con un brivido di emozione premiamo allora il pulsante "new game" e ci troviamo sbalzati nel 1923 e, quel che è peggio, nel mezzo di una battaglia mentre una voce narrante ci spiega l'antefatto. La visione è evocazione di una lettera di Jeremiah Covenant, vecchio amico del protagonista (un tale Patrick Galloway, esperto in esoterismo), che, durante la prima guerra mondiale, fece strane e spaventose esperienze essendo le forze del male fuoriuscite dagli inferi per incendiare il mondo (cosa che secondo alcuni, dotati di notevole fantasia, riuscirono poi a fare effettivamente durante la seconda guerra mondiale). Questi è ora gravemente malato oltre che terribilmente preoccupato. Infatti è l'ultimo ancora in vita di cinque fratelli e vive nella sua vecchia tenuta, una casa maestosa ma piena di segreti sulla costa irlandese. La casa è ora inspiegabilmente funestata da strani e spaventosi fenomeni soprannaturali dovuti in particolare ai suoi quattro fratelli che, nonostante siano ormai defunti, sono tornati sotto le sembianze di spiriti crudeli e assetati di sangue.
Egli chiede perciò l'aiuto del protagonista confidando nelle sua fama di grande esperto nell'ambito del sovrannaturale.

THERE WAS LIFE THAT REFUSED TO END LONG AFTER...

Grande risalto è stato dato alla profondità della trama e non a caso il gioco porta il nome di uno dei più grandi sceneggiatori e soggettisti del presente. I personaggi sono caratterizzati ciascuno da una storia specifica e non sempre dai risvolti positivi.
Jeremiah infatti teme per la propria incolumità in quanto non tutti i suoi fratelli erano in vita delle personcine tranquille e per bene. Uno di essi, per esempio, la tipica pecora nera della famiglia, morì suicida gettandosi da una scogliera perché braccato dalla polizia dopo l'ultima delle sue malefatte. In ogni caso il passato di ciascuno di loro verrà svelato con la progressione del gioco e non ne facciamo parola alcuna in queste due povere paginette.
La trama stessa si dipana man mano che il giocatore prosegue nell'avventura: al raggiungimento di particolari locazioni o situazioni si assisterà a filmati creati sfruttando

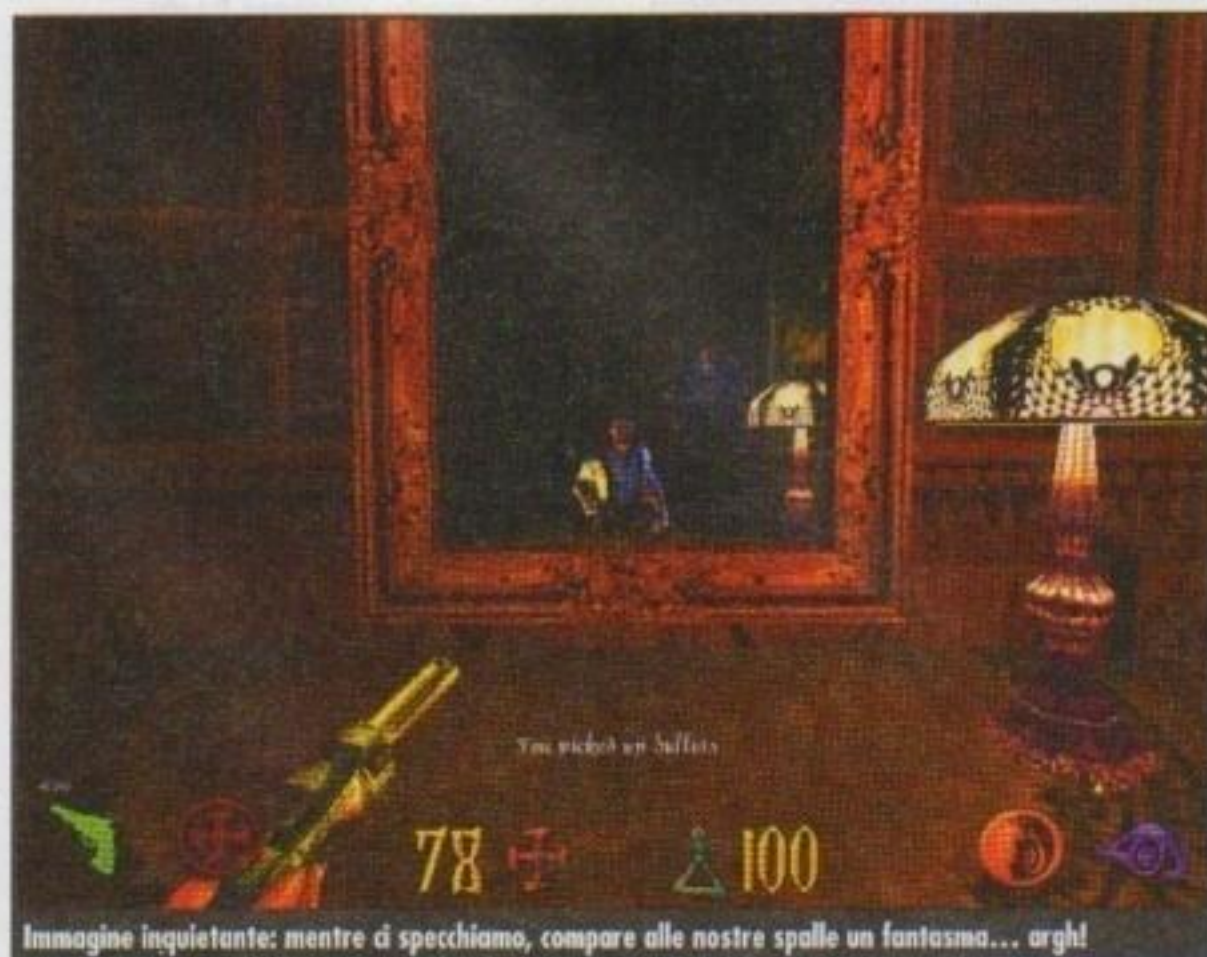
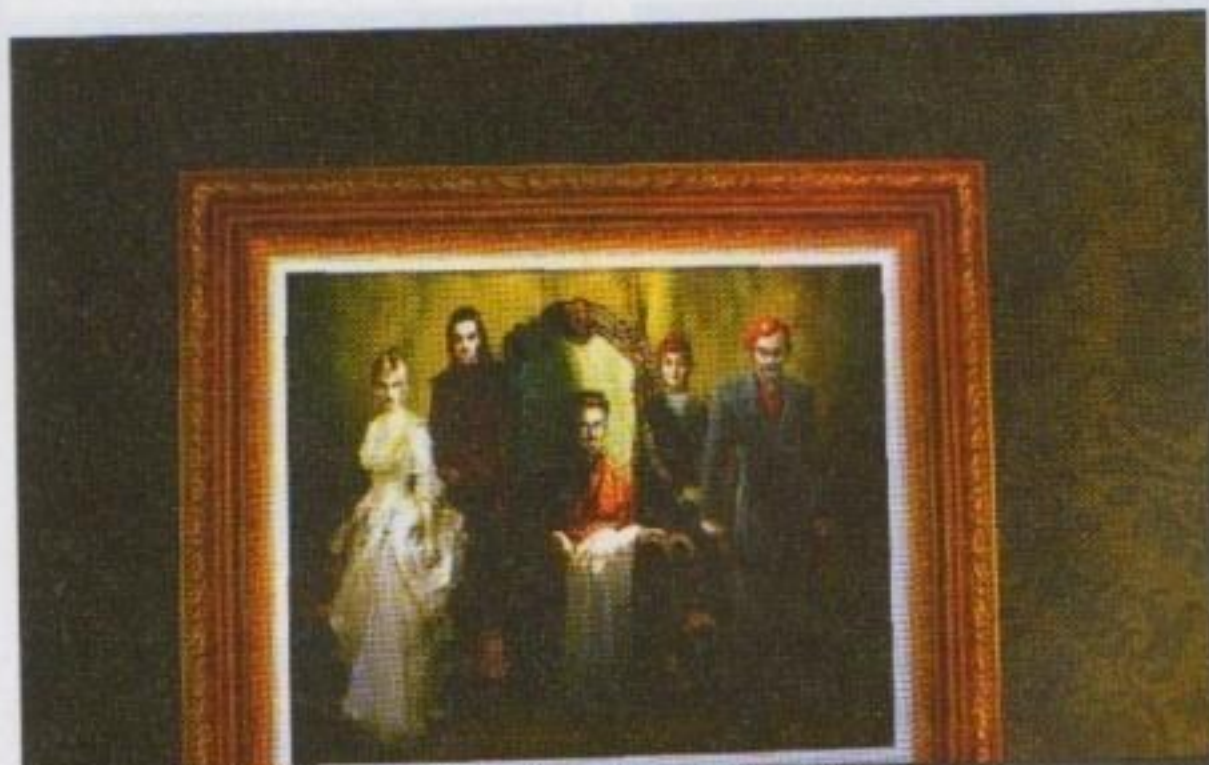



Immagine inquietante: mentre ci specchiamo, compare alle nostre spalle un fantasma... argh!

Beccati questa palla di energia plasmica, maledetto mostriciattolo! (notare la disinvoltura con la quale il nostro alter ego gioca con la colt... mentre noi ce la facciamo addosso!)

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco cosa intendevo a proposito dei quadri che sembrano proprio quadri...

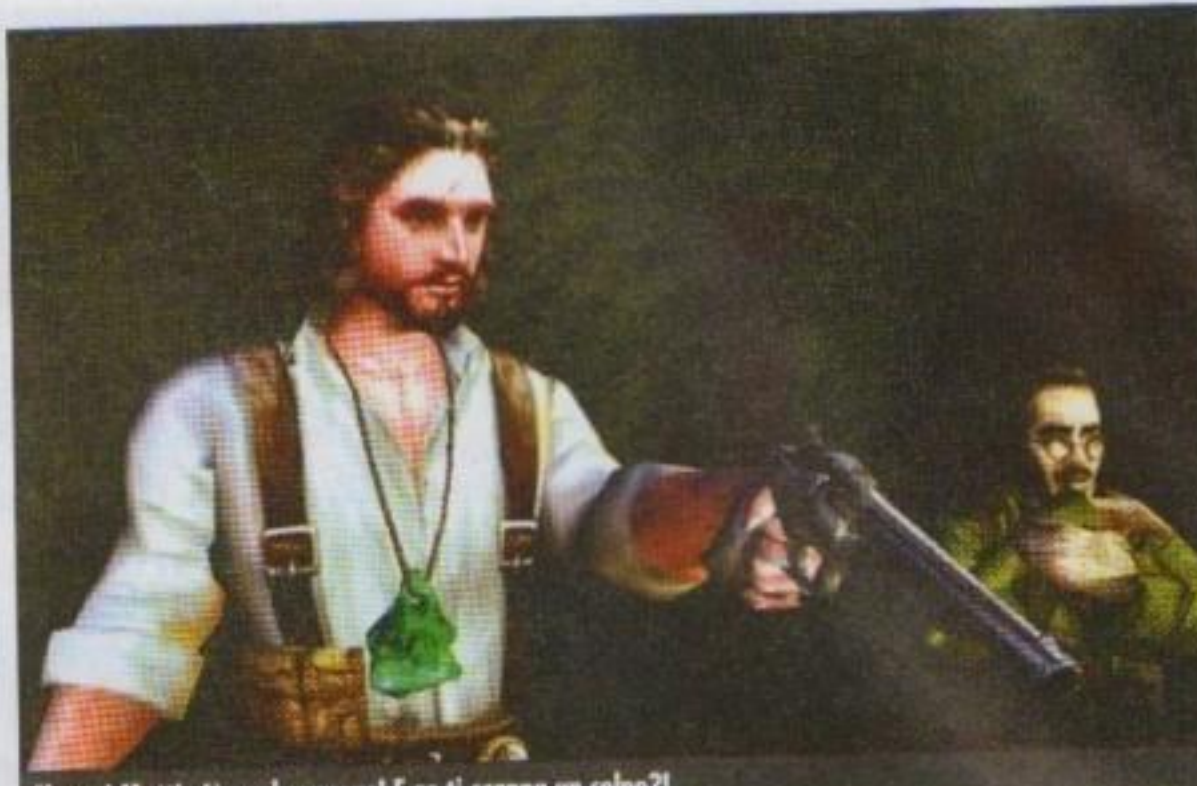
Ehy tu! Metti giù quel cannone! E se ti scappa un colpo?!

lo stesso motore di gioco i quali ci aggiorneranno sull'andamento della storia. I dialoghi tra il protagonista e i personaggi presenti delle ambientazioni avverranno sempre tramite questi filmati. Spesso si incontreranno anche i fratelli redivivi di Jeremiah o il personale della servitù della villa (ai quali potrete anche, simpaticamente, sparare, pena però, il caricamento del gioco al precedente quicksave). I quattro fratelli di Jeremiah si sono dunque risvegliati e sembrano ancora più crudeli e perversi di quando erano in vita. Jeremiah ricorda soprattutto un particolare gioco che soleva fare, quando era ragazzino, in compagnia dei suoi quattro fratelli. Una sorta di rito magico descritto in un vecchio libro che trovarono nella antica libreria di famiglia. Le istruzioni trovate sulle pagine dell'antico tomo specificavano che tale rito avrebbe dovuto essere compiuto ai piedi di alcune strane e gigantesche pietre presenti nelle vorticose acque sotto la scogliera lì vicino. Pensavano che fosse solo un innocuo gioco...

I quattro fratelli sono quindi tornati con l'intenzione di portare a compimento quello che da piccoli sembrava un innocente passatempo ma questa volta con tutte le orribili conseguenze che potrebbero conseguirne.

...THE MIND HAD BEGGED THE BODY TO CEASE

Il comparto grafico è decisamente ben realizzato. I vari ambienti della villa sono ottimamente ricostruiti (o inventati), probabilmente utilizzando texture prese dal mondo reale. Così i vari materiali appaiono più realistici, il legno sembra proprio legno, il metallo sembra metallo, il vetro... beh, ci siamo capiti. I livelli del gioco sono suddivisi in sezioni in modo che il sistema non debba caricare tutta l'ambientazione in memoria. In questo modo, utilizzando meno risorse in termini di Ram, il dettaglio dei particolari può essere aumentato notevolmente. E l'effetto si vede! Dagli screenshot che trovate in queste pagine potete costatare sicuramente quanto affermato. A noi è piaciuto in particolare l'effetto "tela" sfruttato per le texture dei quadri. Sembrano proprio quadri...ehm. Grande impegno è stato profuso anche nella strutturazione delle varie stanze. Tra tutte la serra della villa è una delle locazioni che abbiamo preferito.

Sfruttando salvataggi ad hoc abbiamo potuto dare una veloce occhiata ai livelli successivi e ne abbiamo tratto una analoga impressione: tutti molto particolari e curati, soprattutto uno di questi ambientato in un mondo sospeso nel vuoto (probabilmente ispirato da *Half Life*), capace di trasmettere un inquietante senso di vertigine.

AND WORST, THERE WERE DREAMS COME TRUE

E ora parliamo dei mostri e delle armi a disposizione. Purtroppo non è possibile in queste pagine mostrarvi le animazioni, data la natura della carta stampata.

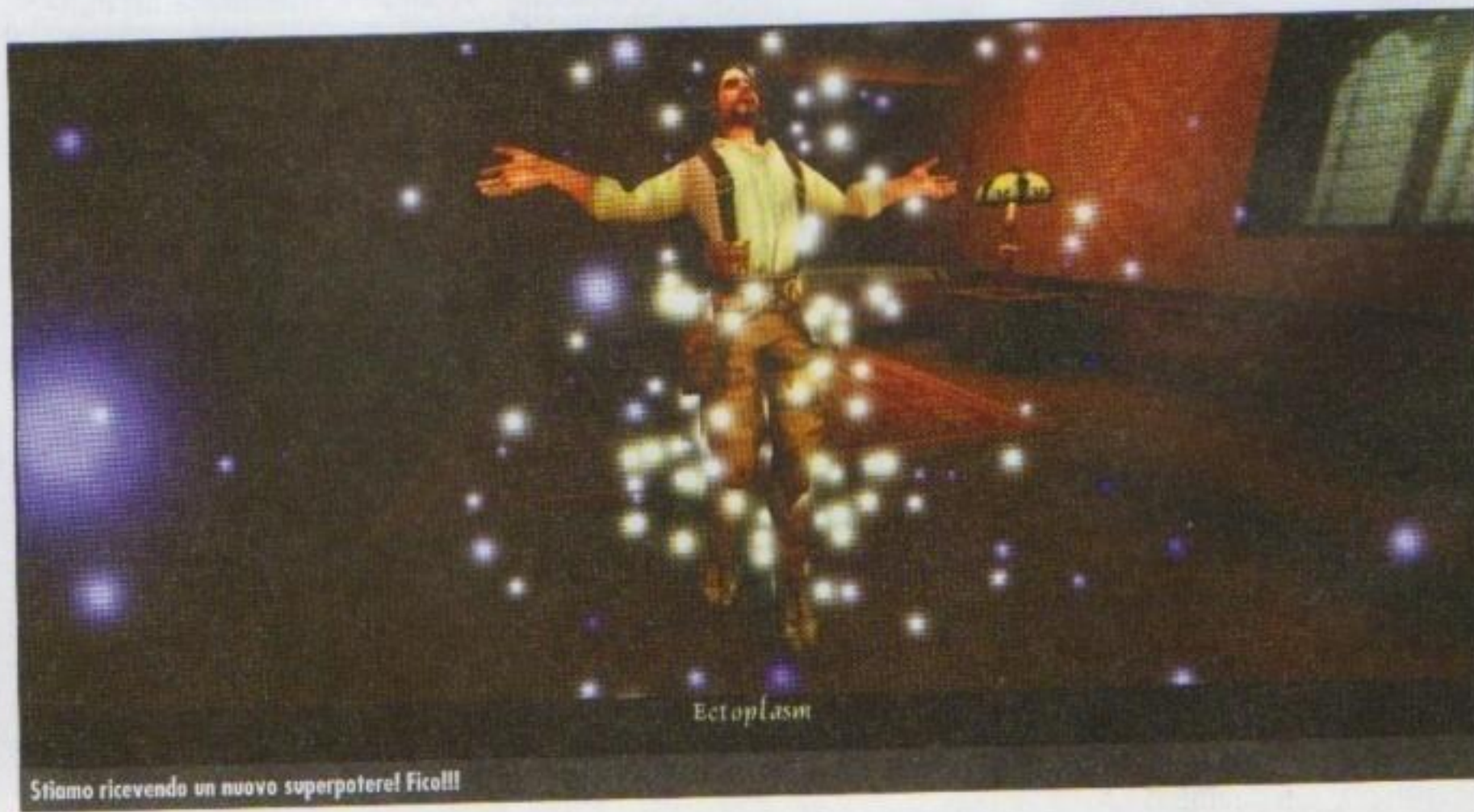
Se la servitù, dopo averci rivelato preziose informazioni, buffamente, mentre ancora ci volta la schiena, prima ancora di prendere una direzione precisa, già "sgambetta" alacremente dando una sensazione di spiacevole mancanza di sincronizzazione, i mostri sono invece notevoli.

Le prime creature demoniache che ci si pareranno davanti già saranno capaci di incuterci timore con il loro solo aspetto... Quando poi ci caricheranno bramose del nostro sangue beh, ci provocheranno scariche di pura adrenalina! Quelle invece che incontreremo più avanti nel corso dell'avventura potrebbero lasciarci basiti per la loro intrinseca bellezza e armonia dei movimenti. In ogni caso l'effetto è potente: le animazioni sono molto fluide, il numero di poligoni sembra elevato e gli effetti sonori che accompagnano i movimenti, come grida, urla, "strusciamenti", poteri magici sono decisamente impressionati.

Infine le armi. Ve ne sono di due tipi: le classiche armi da fuoco come la colt, la doppietta, alcune strane armi che troverete più avanti; e i poteri che acquisirete man mano che il vostro alter ego ne imparerà di nuovi e sempre più potenti. E questi sono la parte divertente del gioco. Sentirsi dei piccoli maghi, capaci di colpire a distanza grazie ai propri poteri sovrannaturali è ben più soddisfacente che sparare all'impazzata con una mera doppietta. Quello lo sanno fare tutti...! Concludendo, ci si aspetta molto da questo *Undying*. Inoltre portando la firma di Clive Barker non può permettersi certo di deludere le nostre aspettative: non vediamo l'ora quindi di provarlo sul campo!

Carlo Rizzante

la serra, una delle ambientazioni più suggestive

Ectoplasm

Stiamo ricevendo un nuovo superpotere! Fico!!!

GANGSTERS 2

Chi vuole essere miliardario? Tutti quanti, ovviamente, ma non tutti hanno la fortuna di essere selezionati da Gerry Scotti. Cosa fare? La Hothouse Creation propone un'alternativa a chi mira in alto pur avento una bassa cultura generale...

INFO

Genere: Mod per Half Life
Casa: FLF Team
Sviluppatore: FLF Team
Sito Web: www.flfmod.com
Data di uscita: novembre 2000

Sviluppato dalla Hothouse Creations (la società responsabile anche dell'hit pangalattico *Who Wants to Be a Millionarie*) e distribuito dalla Edios intorno al Natale '98, l'originale *Gangsters: Organized Crime* fu uno dei pochi titoli a protare una ventata d'aria fresca nello stantio panorama degli strategici anni '90. Il giocatore indossava i panni *stylish* e il cappello di un boss della malavita degli anni '30, nell'America ruggente del Proibizionismo, delle pupe con i boa di struzzo e dei mitra a ruota.
Il suo compito era ovviamente far crescere e prosperare un'organizzazione malavitosa nel territorio della fittizia cittadina di New Temperance, un mix delle New York, Los Angeles e Chicago di quel periodo.
Il gioco era uno strano ibrido di strategia classica e azione in tempo reale, con perfino alcuni elementi di gioco di ruolo. Commercialmente andò così così (soprattutto in Europa, dove l'argomento incontrò un interesse meno fertile verso il periodo storico rappresentato) ma intorno a esso si sviluppò un vero e proprio seguito *cult* di appassionati che, grazie anche alla sua struttura aperta e al vasto potenziale di rigiocabilità (non esisteva una strategia vincente in assoluto, e la città veniva generata casualmente a ogni partita) lo hanno reso uno dei titoli più longevi e ancora oggi giocati. *Gangsters 2* nasce da questo successo duraturo e, indirettamente, dall'implementazione delle decine di suggerimenti e richieste che i fan del primo titolo hanno postato negli ultimi due anni sul *forum* ufficiale. La struttura del gioco non è cambiata, come insegna la legge sulla squadra che vince, ma esso è stato migliorato in praticamente tutti i suoi aspetti.
Mentre assistavamo all'ottima dimostrazione della versione beta nei nostri uffici (grazie ai buoni auspici della Hothouse e del distributore italiano Leader) il paragone che ci è venuto in mente è stato il passaggio da *Age of Empires* a *Age of Kings*: bando alla ricerca del "nuovo esasperato" (treddi fantasmagorico piuttosto che la trasformazione da strategia isometrica a sparatutto in prima persona – cupi fenomeni che già si sono abbattutti su serie di successo); piuttosto, i progettisti hanno costruito intorno alle molte forze del titolo originale, proponendo una seconda puntata che superficialmente non sembra brillare per innovazione, ma che sotto il cofano presenta un

Una curiosa trovata del gioco sono le "sagomine" tracciate con il gesso dove sono caduti i cadaveri degli omini abbattuti.

Nel gioco appare anche Darth Vader!!

http://www.oldgamesitalia.net/

La prigione nel gioco non è solo un luogo di villeggiatura, ma un posto dove possono avvenire fattacci concreti, evasioni o attentati inclusi.

motore così potenziato da distaccarsi dall'originale come una Chevriolet si distacca da una Ford Modello "T".

Gangsters 2 mette il giocatore nei panni di un personaggio ben preciso, Joey Bane, il figlio di un boss della malavita nei ruggenti anni del Proibizionismo. Joey, appena tornato dall'Europa dove ha combattuto con l'esercito degli Stati Uniti (echi del personaggio di Al Pacino nel *Padrino*, qui), viene accolto dalla notizia dell'omicidio di suo padre per mano di un potente boss rivale. La prima motivazione di Joey è quindi la vendetta, ma questo sarà anche il primo capitolo di una storia che seguirà la scalata del protagonista verso i vertici del crimine di Temperance.

La scheda di uno "specialista".

Il gioco è strutturato su una serie di scenari progressivi, ognuno basato su una città. La singola città generata casualmente dava talvolta luogo a territori di gioco poco interessanti o – al contrario – eccessivamente difficili a causa delle loro caratteristiche morfologiche, così per la seconda puntata alla Hothouse hanno creato una serie di territori urbani "prefabbricati" attraverso i quali si svilupperà progressivamente la trama del gioco.

La geografia di ogni città è stata pensata e costruita in modo da offrire problemi strategici diversi agli aspiranti "Noodles" e ciò, unito al fatto che come in *Gangsters* non esiste una strategia vincente in assoluto, dovrebbe garantire un interesse constante per tutta la durata del gioco.

Descrivere singolarmente i vari aspetti di *Gangsters 2* è piuttosto difficile, poiché nel gioco si intersecano molto armoniosamente il piano della gestione strategica, quello diplomatico e quello dell'azione in tempo reale. Quest'ultima non ha nulla a che vedere con *Starcraft*, ma consiste in tutti quei momenti durante i quali si controllano i nostri sottoposti nella mappa della città (rappresentata nel classico 2D isometrico) per completare azioni che vanno dal pedinamento, all'attentato, allo scontro a fuoco all'evasione da un carcere. Joey ha a disposizione due categorie di sottoposti: gli "specialisti" (caratterizzati da un ritratto, una storia e un set di abilità speciali come "appiccare incendi" o "piazzare esplosivi") e la "manovalanza" (scagnozzi generici sul tipo di quelli che nei film d'azione l'eroe fa fuori un tanto al chilo). Specialisti e manovalanza ovviamente costano, e le spese per la loro assunzione ed impiego rientrano nella gestione del *budget* generale della nostra cosca.

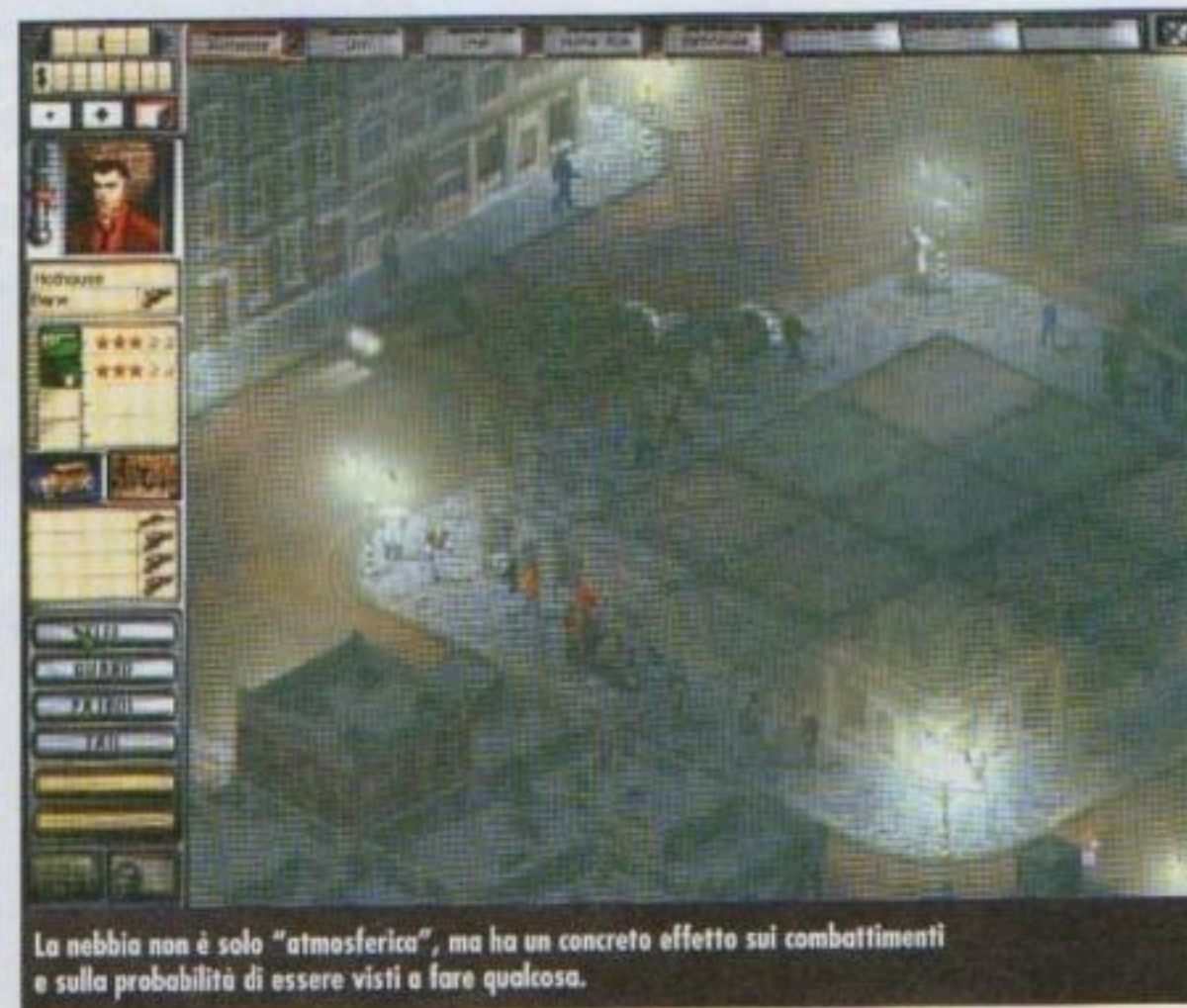
Un'organizzazione criminale naturalmente mira al profitto, e nel nostro caso questo deriva da una serie di attività "classiche" che vanno dalla prostituzione alle scommesse clandestine ai locali in cui si spaccia illegalmente alcool.

Ogni attività ha, a sua volta, una seconda attività di copertura (per esempio un fioraio per la distilleria clandestina!) e genera un profitto in base all'attività stessa e al "territorio" che essa copre.

Ovviamente la base del gioco sta nell'espandere con metodi leciti e illeciti la nostra rete di attività, espropriando aggressivamente quelle dei rivali e difendendole da analoghi tentativi.

Tra le innovazioni troviamo il realistico scorrere del giorno e il variare delle condizioni atmosferiche e delle stagioni. Questi elementi, resi in modo graficamente molto gradevole, aggiungono molto all'atmosfera del gioco e non hanno un ruolo unicamente estetico. La città, per esempio, pulsa secondo i ritmi del giorno e della notte: quando su Temperance scendono le prime ombre della sera i negozi chiudono, la gente per bene si ritira nelle case, i borghesotti vanno a teatro o all'opera e alcune

Man mano che si procede le città diventano sempre più grandi e complesse. Questa mappa mostra i territori controllati dalle varie forze in gioco.

La mappa strategica (e zoomabile) permette di tenere sotto controllo l'equilibrio delle forze in ogni città.

La nebbia non è solo "atmosferica", ma ha un concreto effetto sui combattimenti e sulla probabilità di essere visti a fare qualcosa.

Una splendida veduta di *Temperance by Night.*

L'ora di punta sotto la pioggia.

Ed è lui, ovvero noi: Joey Bane!!

interessanti attività clandestine raggiungono il culmine. Anche le pattuglie della polizia, ovviamente, aumentano l'attività durante la notte, ma le tenebre d'altro canto possono favorire attività come l'infiltrazione e la fuga dalle patrie galere degli eventuali consociati finiti al fresco.

In molti scenari anche alcuni dei personaggi controllati dal computer seguono ritmi di vita ben precisi, e la cosa diventa importante quando, per esempio, decidete di organizzare un attentato. Ciò conduce all'impiego di tattiche realistiche, come i pedinamenti, per stabilire le abitudini del bersaglio e la decisione sul momento migliore per colpirlo e il modo: un attentato a raffiche di mitra proprio mentre la vittima si trova nel mezzo del traffico pedonale dell'ora di punta è ovviamente il modo migliore per attrarre su di sé l'ira eterna della polizia, ma talvolta potrebbe non esserci altra soluzione.

Parlando dell'"ira della polizia", vale la pena di accennare al fondamentale aspetto diplomatico del gioco. Buona parte della strategia di *Gangsters 2* non può prescindere delicato equilibrio esistente tra i diversi gruppi di potere che agiscono in città. La polizia ufficialmente si oppone alle attività malavitose, ma ovviamente la realtà ha molte più sfumature: il capo di un distretto di polizia può essere sul libro paga di uno dei boss locali, e in quel caso i suoi uomini saranno inclini a chiudere un occhio sulle attività del boss stesso preferendo tartassare quelle delle famiglie rivali. Come nella realtà, però, non si può tirare troppo la corda, e se la corruzione e – perché no – la controcorruzione raggiungono il livello di guardia le autorità dello stato possono deicdere di rimuovere la "mela marcia" e di sostituirla con un ufficiale più severo e incorruttibile. Lo stesso può accadere con il sindaco stesso della città!

Oltre ai tradizionali rapporti più o mano ambigui con le forze istituzionali, vi è inoltre da tenere presente quelli che intercorrono tra le varie famiglie. Come la saga del *Padrino* insegna, una "guerra aperta" tra famiglie può danneggiare tutti, eppure talvolta non vi è altra soluzione in un "gioco" che alla fine non può avere che un solo vincitore. Una cosa bellissima di *Gangsters 2* è che la struttura straordinariamente aperta permette anche tattiche offensive "indirette" come rubare un auto appartenente a una famiglia rivale e usarla per compiere un attentato contro un poliziotto o un'altra famiglia – azione che scatenerà l'ira dei colpiti contro coloro ritenuti colpevoli. Ovvio, se venite beccati vi troverete sul collo il furioso desiderio di vendetta di entrambi, ma volete mettere il divertimento?

In definitiva quanto abbiamo potuto vedere dalla beta del gioco promette davvero faville. La cosa che ci ha colpito di più è la sua struttura "aperta": il giocatore può davvero compiere scelte verosimili e realistiche all'interno della struttura di gioco, e il mondo simulato reagirà di conseguenza. Mentre permangono alcuni dubbi su come l'intelligenza artificiale sarà in grado di gestire tutta questa varietà di opzioni. Presumiamo che gli scenari prefabbricati siano "costruiti" intorno a una serie di problemi da risolvere per il giocatore, così che sia esso a dover sfruttare i mezzi a sua disposizione in modo creativo. Ma essa diventerà una fonte di situazioni variegate e impreviste nel gioco in multiplayer, dove due menti umane potranno sfidarsi su più livelli con a disposizione una varietà di scelte strategiche e di "bastardate" veramente mai vista prima. Tutto ciò lo scopriremo quando il gioco arriverà sugli scaffali intorno alla fine di marzo!

Vincenzo "Boom boom!" Beretta
& Alpidio "Moonshine" Melchionna

http://www.oldgamesitalia.net/

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Illusion Softworks, divisione di TalonSoft, conferma la sua passione per le ricostruzioni storiche proponendo un titolo ambientato in una cittadina degli anni Trenta

INFO

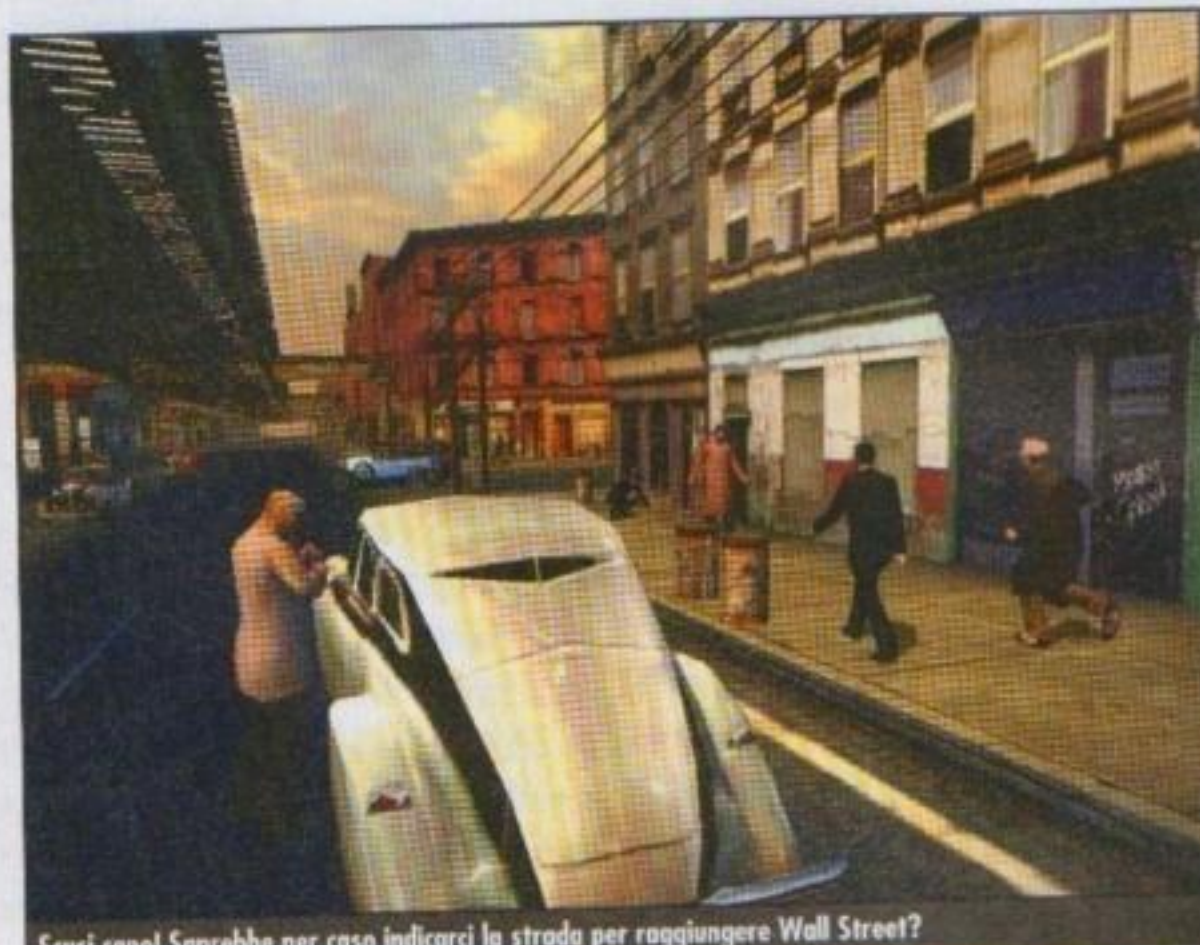
Genere: Strategico in prima persona

Casa: HouseTake 2

Sviluppatore: TalonSoft – Illusion Softworks

Sito Web: www.mafia-game.com/main.htm

Data di uscita: Maggio 2001

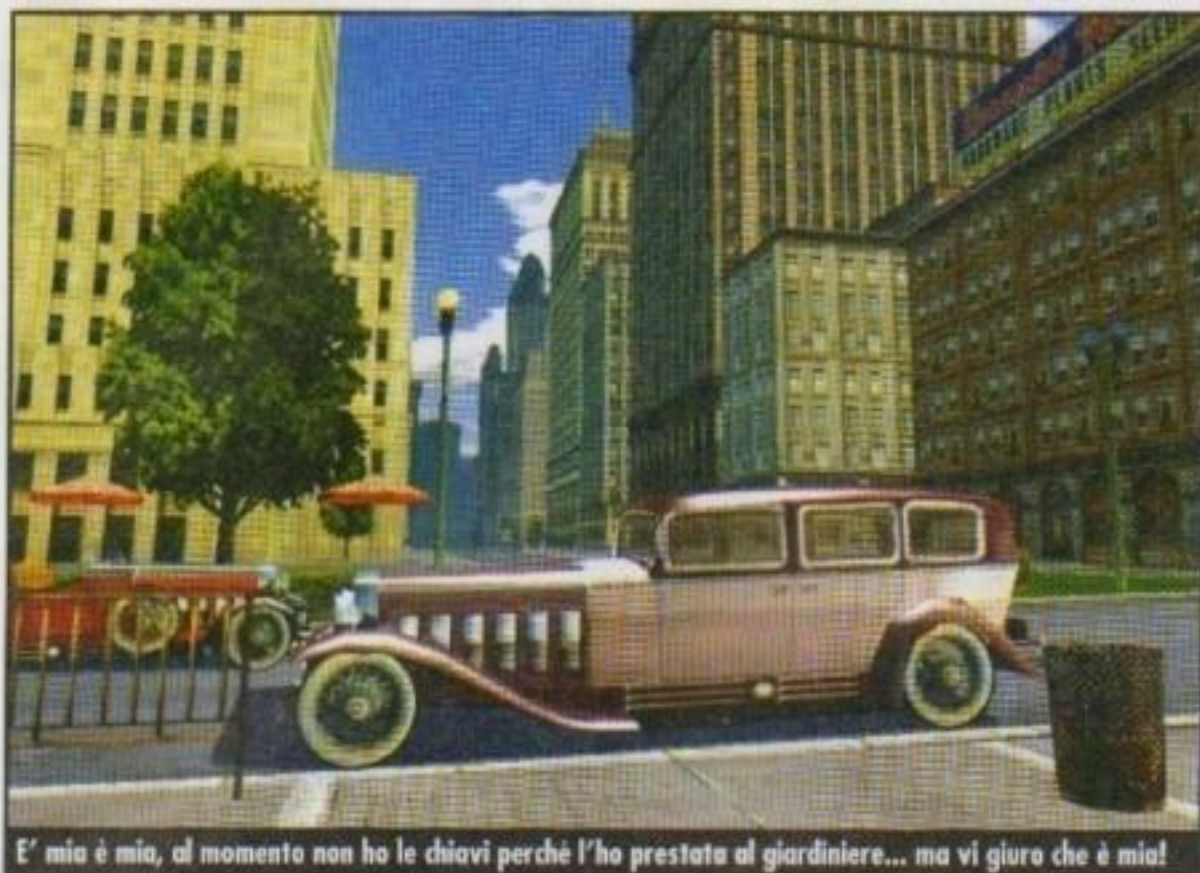
Il titolo del nuovo gioco della Illusion Softworks, la software house della Repubblica Ceca resa celebre da *Hidden & Dangerous*, ci ricorda senza dubbio un triste motivo per il quale la nostra nazione è conosciuta all'estero.
Infatti la mafia, figlia del brigantaggio, si è espansa a livello planetario, conoscendo un periodo di successo durante i mesi del proibizionismo negli Stati Uniti.
Lo splendore dei "ruggenti" Venti si è spento a seguito del crollo della borsa di Wall Street, avvenuto nel 1929; negli anni immediatamente successivi si è quindi accentuata la politica di censura dei governi americani, che consisteva nel divieto di produrre, commerciare e consumare bevande alcoliche. In tale travagliata congiunzione storica trova terreno particolarmente fertile l'opera del napoletano Al Capone: questa eccentrica figura ha ispirato numerosi film e oggi si appresta a fare la sua comparsa anche sui monitor.
Il giocatore veste i panni di Tommy, un picciotto ai servizi di un certo Don Salieri che opera nella cittadina di Lost Heaven: per guadagnarsi la pagnotta il novello Totò Riina sarà chiamato a eliminare fisicamente persone scomode, rapinare furgoni portavalori e, in linea di massima, infrangere tutte le norme del codice civile, così come si confà a un esponente di Cosa Nostra.
Una parte molto importante del gioco è rappresentata dagli inseguimenti in auto: per questo motivo il designer capo della Illusion Softworks, Daniel Vavra, paragona il suo secondogenito a una specie di mix tra *Metal Gear Solid*, *Kingpin* e *Taxi Driver*.
D'altro canto egli non nasconde nemmeno che *Mafia* sia stato ispirato anche da successi cinematografici del calibro de "*Gli Intoccabili*", "*Ronin*", "*Heat*".

Scusi capo! Saprebbe per caso indicarci la strada per raggiungere Wall Street?

ATMOSFERA DA FILM

Lost Heaven è un luogo di fantasia, ricostruito a partire dalle piantine delle New York e Chicago degli anni Trenta, ma non per questo sarà poco realistico: è stata posta grande cura nella riproduzione dei 22 chilometri nei quali il giocatore dovrà operare nel tentativo di salire la scala gerarchica malavitosa. Inizialmente infatti Tommy è un semplice tassista ma le sue doti criminali impressionano Don Salieri, che sarà ben lieto di offrirgli una sfolgorante carriera.
La storia di contorno è predefinita e si evolverà nel corso di oltre 20 livelli che promettono di essere molto differenti l'uno dall'altro. Alcune missioni potranno durare pochi minuti, altre addirittura un paio d'ore: molto dipenderà dalla volontà del giocatore di risolvere o meno le varie sottoquest proposte (ce ne saranno un centinaio). Come di consuetudine esse saranno allacciate da dei filmati realizzati con un programma di video-editing compilato dalla stessa TalonSoft, la quale ci tiene a mettere in risalto la qualità del plug-in (*uno dei migliori disponibili*) che si occupa del motion-capture. Le due ore di cinematics saranno dirette da un giovane regista ceco che dovrà impegnarsi nel non facile tentativo di raggiungere le atmosfere create da "*Pulp Fiction*" alle quali si sono ispirati i programmatori. Il doppiaggio sarà affidato ad attori professionisti,

Che atmosfera ragazzi...

Guidare un tale carozzone non sarà facile

Chi ha messo quel bidone sulla mia strada?

E' mio è mio, al momento non ho le chiavi perchè l'ho prestata al giardiniere... ma vi giuro che è mio!

Chissà se potremo fare anche benzina?

Questa non la commento (non so cosa dire)

che nella versione statunitense saranno chiamati a mettere in rilievo il tipico accento italiano che contraddistingue le famiglie immigrate oltreoceano.

ABBIAMO HARDWARE CHE NON PUO'

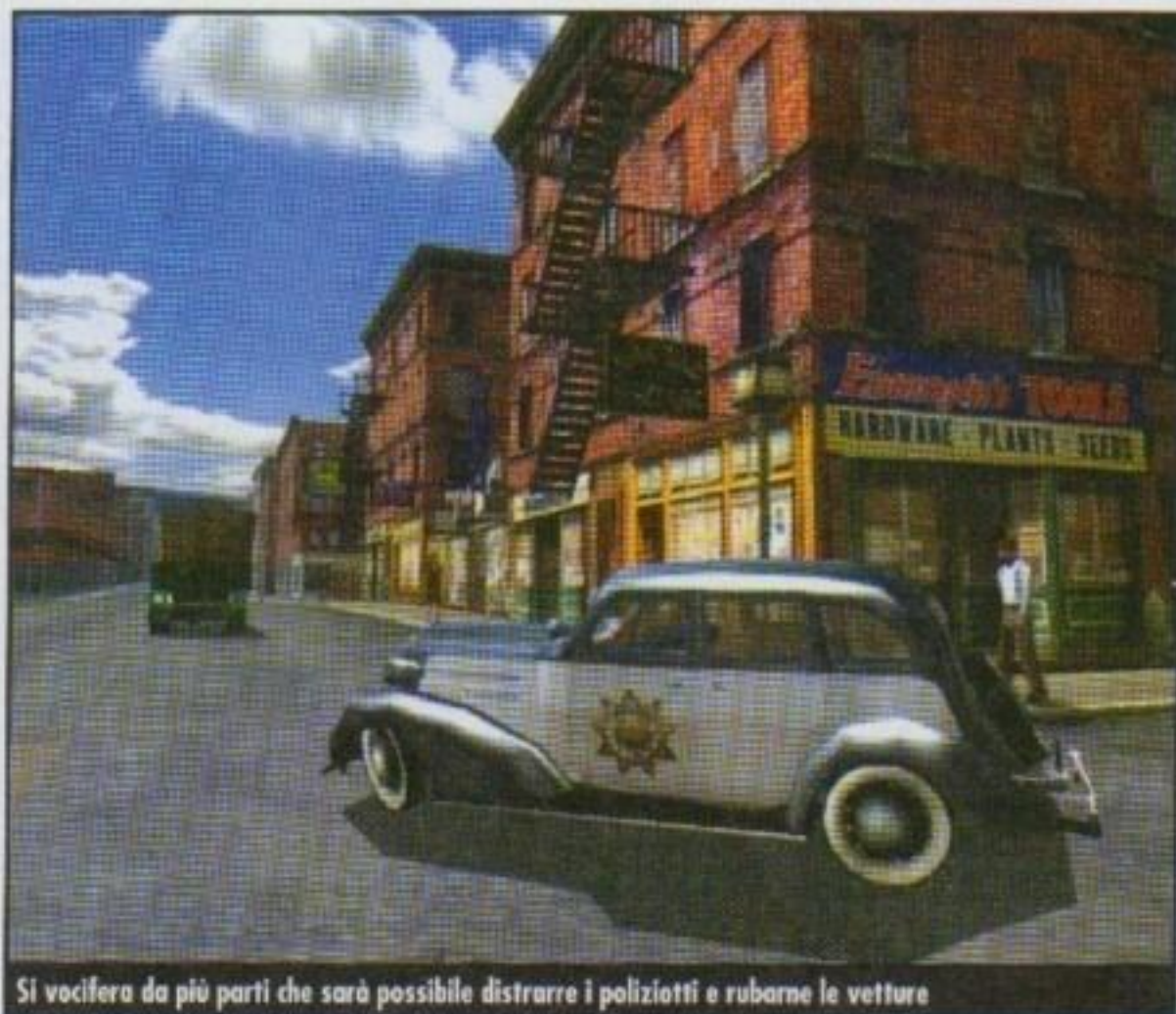
Le variabili da tenere in considerazione sono varie, come l'intervento della polizia che potrà o meno essere dalla nostra parte, a seconda della presenza di gang rivali. Anche il mondo circostante non rimarrà indifferente, anche se "*non sarà purtroppo possibile intrattenere dialoghi con le persone che animano Lost Heaven*" sostiene Vavra, "*in quanto le attuali potenzialità dell'hardware non lo consentono: tuttavia Tommy con il suo atteggiamento avrà la possibilità di influenzare i comportamenti della popolazione. Per esempio sfoderando la pistola egli potrà creare panico all'interno di una banca ma in circostanze diverse con la stessa tecnica potrebbe incutere timore e reverenza a una persona*". I toni del discorso invece cambiano qualora si vada ad analizzare l'intelligenza dei personaggi non giocanti (NPC), che accompagneranno Tom in diverse missioni. Ce ne saranno all'incirca cinquanta, ognuno dei quali dotato di una propria personalità e potranno risultare fondamentali in alcune circostanze. Per esempio mentre il protagonista impegna un poliziotto, un collega potrà rubare l'auto della polizia.

LA STORIA DELLA COLONNA INFAME

Il protagonista di *Mafia* è Tommy, un tassista ben contento di avere un lavoro in un periodo di depressione come quello degli anni Trenta. Il caso vuole che egli si trovi in servizio durante una rappresaglia tra i due clan mafiosi che si contendono Lost Heaven: i Salieri e i Morelli. Questi ultimi stanno cercando di assassinare tre uomini della banda rivale che riescono a salvarsi montando sul taxi di Tommy, il quale al volante non ha nulla da invidiare a Schumacher, riuscendo a seminare i sicari Morelli. Impressionati da cotanta bravura i tre, scampati al pericolo, presentano il giovane dalle belle speranze al loro magnate, Don Salieri ovviamente, il quale lo mette subito alla prova. Dapprima i suoi incarichi saranno molto semplici e al protagonista sembrerà di essere l'uomo più fortunato del mondo, ottenendo grandi ricchezze in cambio di "piccoli" omicidi. Le cose cominciano a prendere una brutta piega quando il boss lo invita a eliminare individui che conosce personalmente. *"Con questo titolo NON vogliamo assolutamente dire che rapinare banche o uccidere persone sia divertente. La maggior parte dei boss mafiosi odiava Al Capone, poiché questi era troppo violento. Essi volevano solo raggiungere la ricchezza, non erano amanti delle stragi e ricorrevano alla violenza solo quando era strettamente necessario. Io spero che la storia che fa da contorno a Mafia sia davvero interessante, così come lo sono i film che ci hanno ispirato. Mi riferisco in particolar modo a* Godfather, Millers Crossing *e, soprattutto,* Heat". Tuttavia ci si chiede come mai alla Illusion abbiano deciso di ambientare il loro titolo in un periodo così lontano dal nostro. *"Trovo che gli anni Trenta abbiano un'atmosfera davvero grandiosa. Le auto, la moda, lo stile di vita di quel tempo mi sono sembrati attuali. Ho imparato molto dalle ricerche che abbiamo effettuato per la realizzazione di Mafia e credo che quel decennio sia davvero interessante. Sì, lo ammetto, mi piace anche la pornografia degli anni Trenta!"*.

Davvero notevole, a tal proposito, il peso che si è voluto conferire alla sezione di guida: ci sono ben 60 tipi di macchine, ognuna delle quali è minuziosamente riprodotta. "*Abbiamo cercato di avvicinarci al modello proposto da* Gran Turismo, *uno dei migliori giochi automobilistici. Per questo motivo abbiamo deciso di tenere in considerazione una serie elevata di parametri, come la velocità massima, la distribuzione del peso sugli assi del veicolo, il numero di valvole e marce, il coefficiente di attrito della frizione...*". Di certo sarà molto importante avere a disposizione lunghi spazi nei quali scorrazzare con il nostro mezzo, nel tentativo di seminare le forze dell'ordine. "*Volendo, in alcune missioni, sarà possibile attraversare l'intera Lost Heaven: serviranno circa cinque minuti per compiere il tragitto. Quello che ci preme sottolineare è il fatto che la cittadina è stata realizzata con* 3D Studio Max *e questo significa che non ci saranno solo curve a novanta gradi: ogni settore sarà caratterizzato da colline, incroci, semafori e via discorrendo. In parole povere sarà possibile riconoscere in ogni momento il punto della città che stiamo percorrendo*". In un certo qual modo tale aspetto sembra ricordare *Midtown Madness* della Microsoft, con la sua simulazione realistica del traffico cittadino. I modelli delle vetture si ispireranno alle varie Cadillac, Hudsons, Pierce Arrows, Buicks dell'epoca, anche se forse non si potranno utilizzare i nomi originali.

IL PARADISO PERDUTO

La ricostruzione di Lost Heaven è stata particolarmente difficile, a detta dei programmatori, a causa della sua grandezza, tant'è che dallo scratch di partenza sono nati due progetti prima di quello finale. Saranno presenti all'incirca 400 edifici (tutti esplorabili): alcuni di essi, come chiese e banche, sono varianti di uno stesso modello, mentre altri saranno unici. Inizialmente si pensava di utilizzare l'Insanity Engine che muove *Hidden & Dangerous*, ma in seguito si è deciso di adottare un motore di nuova generazione, chiamato LS3D, che risulta tra l'altro più adatto per una possibile conversione per PlayStation 2 (bisogna comunque ancora attendere il beneplacito di Sony per la release). "*Il nostro nuovo lavoro consente una migliore fisica degli oggetti, una più veloce gestione delle collisioni, nuovi effetti luce e una maggiore scalabilità; oltretutto futuri aggiornamenti saranno più semplici, così come le trasposizioni per altre piattaforme*", prosegue Vavra. Proprio come accade in

Si vocifera da più parti che sarà possibile distrarre i poliziotti e rubarne le vetture

Ehy Jim, vedi farmi un bel lavoretto al carburatore della mia auto, eh? Ci siamo capiti, eh?

Quella è la macchina di prima... bella!

Hidden & Dangerous si potrà decidere se adottare la visuale in prima o terza persona. Sono state profuse molte energie nel tentativo di rendere realistici i danni inflitti dalle armi: per esempio sparando con il Tommy Gun (uno dei mitra più potenti del gioco, capace di passare pareti non particolarmente spesse) sarà possibile uccidere una persona che si trova nella stanza adiacente a quella in cui risiede il protagonista. Ci saranno molti altri gingilli con i quali i giocatori potranno divertirsi (Colt 1911, Magnum 27, fucili a pompa), ma non troppo: *Mafia* non vuole essere un gioco come *Carmageddon* o *Postal*. "*Ho letto molti libri sull'intrigante mondo di Cosa Nostra e ho realizzato che ben pochi boss hanno raggiunto la terza età. Molti mafiosi sono stati catturati dalle forze dell'ordine, altri invece sono stati eliminati in colluttazioni con gang rivali oppure dalla stessa associazione criminale alla quale appartenevano, a causa di qualche errore nell'esecuzione di un piano*". Uno dei talloni d'Achille di questo genere di giochi è sempre stato rappresentato dalla limitata interattività con l'ambiente. "*Stiamo cercando di conferire grande libertà al giocatore: così per esempio egli sarà in grado di distruggere qualsiasi cosa e, in linea di massima, di fare tutto ciò che può risultare importante ai fini del gioco. Ma se credete che in* Mafia *siano possibili azioni come il mangiare o il dormire, beh, vi state sbagliando. Le attuali potenzialità dell'hardware non ci consentono questo livello di interazione*". L'interfaccia utente sarà del tutto simile a quella di *H&D*, in modo che il giocatore possa avere il controllo della situazione utilizzando solamente frecce direzionali e mouse. Daniel Vavra è molto soddisfatto dell'intelligenza artificiale implementata. "*In alcune situazioni siamo stati costretti a utilizzare degli script per i PNG, in quanto essi devono eseguire delle azioni fondamentali per la prosecuzione del gioco. Tuttavia credo che la nostra IA sia esaltata dagli scontri a fuoco, specialmente quando sono coinvolte molte persone: esse si comportavano molto bene già in uno stage pre-Alpha*".

NEBULOSE SONORE IN VISTA

Se il comparto grafico sembra promettere faville, sfruttando nuove caratteristiche come skeletal e facial animation, Bump Mapping ed Enviromental Mapping, una densa coltre di nubi si leva attorno all'impianto sonoro. Difatti non è ancora assicurato il supporto nativo per l'audio posizionale che in alternativa potrebbe quindi essere simulato via software: la verità è che esso è condizionato dalla data di uscita di *Mafia* (tra l'altro già slittata a causa del cambio di engine), prevista per la fine del primo o tutt'al più per l'inizio del secondo quadrimestre del 2001 (sotto etichetta Take 2): se ci sarà il tempo sufficiente l'implementazione verrà presa in considerazione. Fa ben sperare invece l'apparato multiplayer, che supporta sia la LAN che internet: esso è affidato al collaudato engine di rete di *H&D*, riveduto e corretto per l'occasione. Vi saranno sette modalità di gioco in multiplo, tra cui i classici deathmatch e capture the flag. Non è previsto l'editor di scenari (*è quasi impossibile per questo tipo di gioco*), anche se alla TalonSoft non escludono di rilasciare in seguito, similmente a quanto è accaduto per *Flying Heroes*, degli expansion pack gratuitamente scaricabili dal loro sito. I requisiti minimi non sono ancora stati definiti, anche se si vocifera di Pentium III 450 con Riva TNT e 64 Mbyte di Ram.

Sul sito ufficiale della TalonSoft si è reso disponibile inoltre un trailer che mette in evidenza le finezze grafiche di *Mafia*, mentre ci sarà ancora da attendere per il demo che verrà rilasciato solo quando il gioco entrerà in fase Gold, ossia quando inizierà a essere distribuito alle varie catene informatiche. Concludiamo con un'ultima nota di colore: una volta terminato il gioco si abiliterà un'opzione che consentirà di scorazzare liberamente con una qualsiasi vettura per la città di Lost Heaven.

Luca Olivato

Ehy amico, non puoi parcheggiare qui!

Mhm, se quel coso produce cemento ho una idea

Uh oh...

http://www.oldgamesitalia.net/

FRONTLINE FORCE

Il punto di forza del gioco in multyplayer è sicuramente la possibilità di confrontarsi e collaborare direttamente con avversari umani: sembra un'affermazione scontata... eppure non sono molti i giochi che sfruttano appieno questa risorsa che solo la rete può offrire

INFO

Genere: Mod per Half Life
Casa: FLF Team
Sviluppatore: FLF Team
Sito Web: www.flfmod.com
Data di uscita: novembre 2000

Generalmente gli FPS (First Person Shooter, gli sparatutto in prima persona) sono giochi implementati principalmente sullo scontro a fuoco puro e semplice, peculiarità che viene normalmente trasposta anche nella modalità multyplayer.
In questo, personalmente, non ci vedo nulla di male, scambiarsi bordate di piombo rovente con avversari umani in modalità DeathMatch (tutti contro tutti) o Team (due squadre contrapposte), è una delle cose più divertenti che mi sia mai capitato di fare... ma è tutto qui quello che gli FPS possono offrire? *Team Fortress Classic*, *CounterStrike* e *FrontLine Force*, i tre Mod più popolari di *Half Life*, ci dicono di no, come si evince dai box a lato.

A questa distanza il mirino telescopico non serve proprio

UN PICCOLO PASSO INDIETRO

Ma cosa sono i Mod? Il termine deriva da "modification" e indica modifiche parziali o totali di un gioco preesistente. Di solito un Mod implementa una nuova fisica o una diversa modalità d'azione e generalmente (ma non sempre) modifica anche l'ambientazione del gioco stesso. Alcuni trasformano il deathmatch futuristico di *Quake 2* in una feroce sparatoria western a colpi di revolver, altri spostano l'azione su un versante più realistico di guerriglia, altri ancora mantengono inalterata l'ambientazione ma stravolgono a tal punto la meccanica del gioco da crearne uno praticamente nuovo.
Tenendo conto dell'esperienza di *TFC* e *CounteStrike* i ragazzi del FLF Team hanno realizzato un Mod di straordinaria qualità e d'impressionante cura... *Front Line Force*.

COMMANDOS IN SOGGETTIVA

Front Line Force è un Mod d'ambientazione moderna che vede due squadre di soldati (indicati come Rebels e Commandos) impegnati a conquistare o difendere una serie di "punti chiave" nella mappa. Al giocatore viene data la scelta di impersonare tre tipologie diverse di soldato: Recon (leggeri, veloci...fragili), Assault (la media sotto tutti gli aspetti) e Support (pesante, cattivo... orrendamente lento) caratteristica questa che ricorda molto da vicino le classi di *TFC*.
Selezionata la classe si può scegliere il tipo d'equipaggiamento di cui dotare il proprio alter ego virtuale (come in *CS*), e, a seconda della classe scelta, si avranno a disposizione diversi tipi d'armamento (dal fucile da cecchino per i Recon alla mitragliatrice pesante per i Support). Quindi ci si può lanciare nell'azione vera e propria. Una delle caratteristiche principali di *FLF* che saltano subito all'occhio, nel momento in cui si entra nell'azione vera e propria, è l'intenzione da parte dei programmatori di creare un gioco che costringa i partecipanti a collaborare tra loro e per fare questo si sono fatte scelte che potrebbero apparire discutibili ma che nella pratica si dimostrano assolutamente azzeccate. Come attribuire bonus di mira o recupero energie ai giocatori che sono in prossimità di altri membri della propria squadra.

INZIARE A GIOCARE? COME?

Avrete bisogno di *Half Life* aggiornato all'ultima patch e dovrete scaricare *Front Line Force 1.1* (trovate sia le patch che *FLF* su www.halflifeitalia.com), poi potrete tranquillamente giocarlo sui server italiani messi a disposizione da NGI (www.ngi.it).

FRONTLINEFORCE

Accidenti, mi è venuta sfocata...

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM FORTRESS CLASSIC

Mod ufficiale della Valve per *Half Life* (anche se precedentemente esisteva una versione sviluppata per *Quake 2*), la cui meccanica di gioco vede due squadre impegnate nell'arduo compito di conquistare e portare nella propria base la bandiera avversaria (modalità conosciuta con il nome di "Capture the Flag").
Ai giocatori viene data la possibilità di scegliere la "classe" che intendono interpretare, queste classi condizionano le capacità che il giocatore potrà sfruttare a suo vantaggio nella battaglia.
Le classi di *TFC* sono tra le più svariate e coprono ogni necessità strategica: fanteria, truppe di supporto, medici, ingegneri, spie... e altro ancora. L'avere abilità e debolezze specifiche condiziona pesantemente lo sviluppo di una partita. Non sarà più sufficiente, infatti, andare in giro a spazzare via dalla schermo tutto quello che si muove ma bisognerà orchestrare con gli altri compagni di squadra una strategia comune in grado di coprire le carenze e esaltare le sinergie dei vari personaggi in gioco.
***TFC* è invece il primo gioco a puntare così decisamente sul gioco di squadra e questa è stata probabilmente la ragione del suo successo.**

Non so se quel tizio laggiù sia amico o nemico... non si sa mai, nel dubbio io sparo!

CHI FA CON TRE FA PER QUATTRO

In sostanza, se si è vicini a un compagno si sparerà meglio e si recupererà una piccola quantità di energia ogni tot secondi, se si è vicini a due compagni di squadra si sparerà ancora meglio e l'energia risalirà più rapidamente.
Ulteriori miglioramenti sono avvertibili in prossimità di tre compagni (e poi basta, mica vogliamo fare una festa!).
Questo dettaglio non aumenta certo il realismo (anche se potrebbe essere visto come una sorta di simulazione del "morale") ma garantisce una meccanica unica e spinge i giocatori a collaborare realmente (già che sono in compagnia...).
Anche la modalità di gioco di *FLF* presenta alcune peculiarità che meritano un'attenta disamina.
Come detto poco sopra lo scopo del gioco è quello di conquistare o difendere alcuni punti sparsi per la mappa, ogni punto necessità di alcuni secondi per essere preso, una volta presi tutti i punti la squadra in attacco vince. Se al termine del tempo ci sono ancora dei punti liberi è la squadra in difesa a vincere.

FRAG STRATEGICI

Il sistema di punteggio personale è molto flessibile e calcola la condizione in cui viene fatto il frag: se uccidete semplicemente un nemico avrete un frag, 5 se conquistate uno dei punti chiave della mappa, 3 se uccidete un avversario che sta per catturare un punto, 2 se è vicino a un compagno che sta conquistando un punto e così via. Non su tutte le mappe i punti sono immediatamente ottenibili: in alcuni casi è necessario conquistare prima due o tre punti per poi potervi accedere e anche questo influisce pesantemente sul tipo di strategia da applicare sia in attacco che in difesa... e la strategia in *FLF* è fondamentale. E' questo il Mod che più di ogni altro garantisce un'alta gamma di scelte tattiche. Ogni mappa è affrontabile secondo schemi sempre diversi e garantisce un numero infinito di possibili soluzioni di attacco o difesa: potete attaccare in gruppo, potete creare un diversivo per allontanare il fuoco da un "battitore solitario" che cercherà di infilarsi dietro le linee nemiche, potete pressare gli attaccanti cercando di non farli avvicinare ai punti oppure potete approntare una difesa tutto intorno al punto e aspettare che siano gli attaccanti a farsi vedere... oppure potete inventarvi letteralmente i percorsi di attacco e i posti di difesa, insomma l'unico limite tattico di *FLF* è la vostra fantasia.

MAPPE E ARMI

Tutta quest'abbondanza di scelte tattiche è anche garantita da una serie di mappe splendidamente concepite (alcune erano state realizzate per la prima versione, poi abbandonata, di *Team Fortress 2*), splendidamente equilibrate e assolutamente spettacolari sotto il punto di vista grafico (date uno sguardo alle immagini catturate da Lombardi in queste pagine e poi ditemi!).
Concludiamo con le armi, unica pecca di questo splendido Mod.
Non che siano brutte o mal realizzate ma se avrete avuto modo di apprezzare le armi di *CS*, quelle di *FLF* non potranno che sfigurare sotto ogni punto di vista (precisione, efficacia, realizzazione grafica). Il difetto dovrebbe comunque essere sistemato dalla prossima release di *FLF*. Concludendo, questo add on riesce a unire il meglio di *CS* e *TFC* spingendo il concetto di "teamplay" e lanciando il multyplayer decisamente in avanti. Se avete *Half Life* non aspettate ulteriormente a scaricarvi questo Mod e a provarlo!

Roberto Recchioni

Uhm, un albergo, ma non c'è tempo per riposare

Abbiamo appena catturato un punto!

Stai fermo un attimo, perdindirindina!

COUNTERSTRIKE

Mod a squadre d'ambientazione realistica che ci permette di vestire i panni di un soldato delle forze speciali o di un terrorista. Il gioco ha un'aspirazione realistica tanto nelle leggi "fisiche" (numero esiguo di danni che si possono subire prima di tirare le cuoia, ampiezza dei salti, velocità di movimento...), quanto nella simulazione delle armi (attenzione maniacale al dettaglio, rinculo, peggioramenti della mira se si sparano raffiche lunghe o in movimento...). Il taglio "realistico" di CS, le sue splendide mappe, la bella resa grafica delle armi e dei modelli, la possibilità di fare un efficace gioco di squadra, alcune innovative modalità nel gameplay, hanno decretato per CS un successo senza precedenti che ha trasformato il gioco in un vero e proprio culto.

http://www.oldgamesitalia.net/

DAY OF DEFEAT

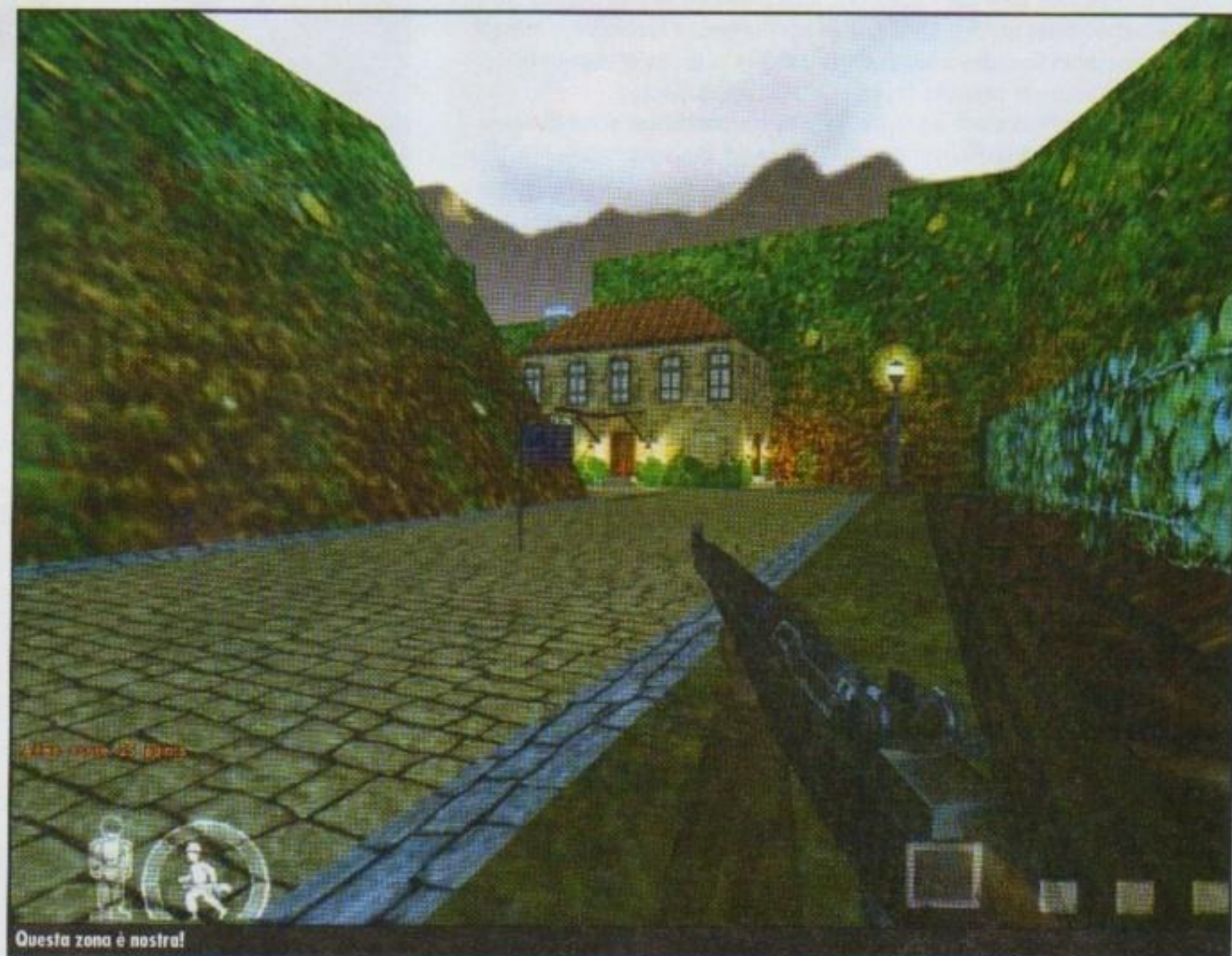
Se avete visto Salvate il soldato Ryan, sapete cosa attendervi da questa nuova espansione per Half Life che, purtroppo, nonostante la forte atmosfera che è in grado di ricreare, non è esente da difetti

INFO

Genere: Modifica per *Half Life*, sparatutto
Casa: N.A.
Sviluppatore: Privato
Sito Web: www.dayofdefeatmod.com
Note: è necessario avere installato *Half Life*

Il secondo conflitto mondiale. Per noi si tratta solo di pagine scritte sui libri di storia ma i nostri nonni che l'hanno vissuto veramente ne conservano ancora un vivido ricordo nelle loro menti. Mi ricordo che rimasi "sconvolto" quando per la prima volta il mio mi raccontò di essere stato prigioniero dei tedeschi: devono essere stati giorni terribili e, come tanti altri suoi compagni, pensava che non sarebbe uscito vivo da quella situazione. Finché non è stato liberato dagli alleati. Ogni tanto provo a immaginarmi come possa essersi sentito lui in quel momento ma credo che nessuno possa riuscirci. *Day of Defeat* (*DOD* d'ora in avanti), si propone di ricreare sui nostri Pc le atmosfere di quegli ultimi periodi della seconda guerra mondiale.

Questa zona è nostra!

Ma andiamo ad analizzare meglio questo add on per uno dei giochi più importanti. *DOD* è un mod (ovvero una modifica di estetica e sostanza), per *Half Life*, liberamente scaricabile da internet all'indirizzo: www.dayofdefeatmod.com.
Essendo un espansione è necessario possedere il titolo originale della Valve per poterselo gustare.
Si tratta di un mod multiplayer, quindi dovrete anche disporre di una buona connessione a internet o perlomeno di una rete locale per potervi giocare con i vostri amici. Mentre scrivo queste righe si è resa disponibile la versione beta 1.0, ovvero la prima. Infatti sono evidenti ancora molti difetti e alcuni aspetti da affinare.

UNO STILE PARTICOLARE

L'idea base riprende fortemente lo stile di *Team Fortress Classic*, un gioco a squadre basato su delle classi di personaggi ben precise da poter impersonare come spiegato subito di seguito. Si inizia con la decisione della fazione con la quale partecipare: Alleati (America, Francia, Inghilterra), o Asse (Germania, Italia, Giappone).
Dopodiché dovremo scegliere quale ruolo ricoprire.
Le differenze sono nel tipo di arma utilizzata, la stamina (resistenza), e la velocità.
DOD prevede due modalità di gioco: la prima consiste nel mantenimento di alcuni "flag point", ovvero delle zone contrassegnate da una bandierina che cambia simbolo e colore a seconda della fazione che la possiede in quel momento.
Ogni zona rubata agli avversari porterà dalla nostra parte una certa quantità di punti e la partita terminerà non appena sarà raggiunto un punteggio prestabilito (questa modalità è uguale in tutto e per tutto a quella presente in *Front Line Force*, e alla "Domination" di *Unreal Tournament*).
La seconda modalità ricorda invece l'"Assault" di *Unreal Tournament*: in essa una delle due fazioni avrà alcuni obiettivi da portare a termine in un determinato ordine, come per esempio far breccia nei bunker nemici per poi far saltare un carro armato con l'esplosivo.

Il logo che si trova nella homepage di *DOD*

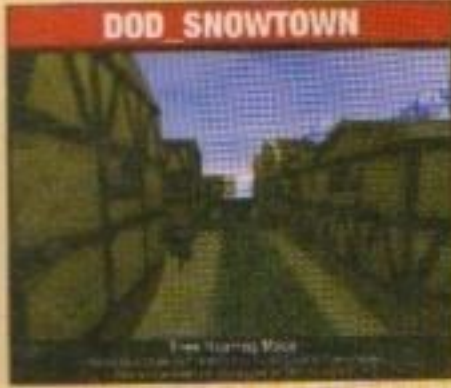
Bello scorcio, eh ?

LIMITAZIONI E REALISMO

Una volta colpiti, prima di "rinascere", si dovranno attendere 5 secondi durante i

LE MAPPE (prima parte)

DOD_BLISS
Ambientata in un piccolo paesino. L'obiettivo è prendere possesso di 4 flag point: valley, vineyard, gateway e factory.

DOD_MAINZ
Ambientata in Francia, vi sono tre punti da controllare, uno vicino a ogni punto di "respawn" (rinascita), e uno in mezzo a essi.

DOD_SNOWTOWN
Ennesima mappa a zone,. Questa volta ne dovremmo controllare solo 3. Molto carina graficamente ma anche una delle più piccole.

DOD_OSLO
Ambientata ovviamente in Norvegia, è una mappa a zone con 5 punti da controllare.
Si tratta di una delle mappe più vaste del gioco.

DOD_TSTATION
Qui gli alleati dovranno far saltare un treno difeso dall'asse, la quale potrà vincere l'incontro rubando una bandiera situata all'interno della base alleata.

quali seguirete un vostro compagno di squadra in terza persona. In *DOD* è presente anche una caratteristica ereditata da *Front Line Force*: la "stamina", ossia la resistenza istantanea disponibile.
In breve sullo schermo è presente un indicatore composto da alcune barre che vanno svuotandosi man mano che vi stancate, magari facendo dei salti ripetuti. Quando il valore di stamina è al minimo non riuscirete più a saltare o a correre, finché non si sarà ricaricato.
In questi casi apparirà sullo schermo un'icona rappresentante una tartaruga, a indicare la vostra eccessiva lentezza.

MA CHE ATMOSFERA...

Tenendo bene a mente che si tratta della prima realizzazione di questo mod ovviamente vi sono lati positivi e ancora molti spigoli da smussare.
Il pregio principale di questo lavoro è senz'altro l'atmosfera che riesce a creare. Essa è determinata da due fattori: le mappe e gli effetti sonori.

Gli scenari del gioco sono veramente ben realizzati, molto ampi e ben caratterizzati anche storicamente. Le mappe sono piene di passaggi, cunicoli, strettoie, case diroccate e vari elementi che aumentano il tatticismo del gioco. Un cecchino nelle mappe cittadine può avere mille posti diversi in cui nascondersi: bisogna quindi stare sempre all'erta. Encomiabili anche le due mappe ambientate sulle spiagge, molto suggestive. Gli effetti sonori sono qualcosa di veramente sbalorditivo, sembra veramente di essere in mezzo a un fuoco d'inferno. Sentirete i proiettili fischiarvi vicino alle orecchie con un realismo fantastico.
Oltre a tutto questo c'è una chicca in più: i comandi vocali che si possono impartire alla nostra squadra vengono visualizzati sotto forma di testo in inglese sullo schermo ma le voci che sentirete saranno in inglese o in tedesco nel caso provengano da unità alleate o, rispettivamente, dell'asse e si sentiranno più o meno deboli a seconda della distanza che ci separa colui che ha impartito il comando.

...NESSUNO, PERO', E' PERFETTO

Ora passiamo alle note dolenti. Per quanto riguarda le mappe l'unica critica va rivolta alle texture non sempre eccelse (bisogna ricordarsi però che in fondo il codice usa ancora il motore di *Half Life*). Lo stesso dicasi per i model dei personaggi e le loro animazioni, la prima volta che gli ho visti ho detto: *"Ehi !!! Ma questi sono dei playmobil con la mimetica!"*, e vi garantisco che l'effetto è proprio quello...
Sempre riguardo alle mappe bisogna notare che alcune (in particolar modo quelle ambientate in spiaggia), sono troppo sbilanciate pro-asse.
A OMAHA, per esempio, è sufficiente che nell'asse vi siano 3 cecchini in gamba e nessun alleato riuscirà mai a sfondare le

I cecchini regnano in questa mappa, facciamo mooolta attenzione...

LE CLASSI

Come vi ho già anticipato, ogni fazione dispone di diverse classi di soldati, ognuna delle quali trova il suo corrispettivo nella fazione opposta. Qui di seguito si cercherà di illustrarle una per una per le due fazioni in gioco.

ALLEATI

Light Infantry **Si tratta del soldato semplice per eccellenza. E' dotato di un fucile M1 a colpo singolo ma in compenso possiede maggior stamina degli altri personaggi e corre più velocemente. E' inoltre dotato anche di diverse granate e clip di munizioni.**

Assault infantry **E' equipaggiato con un *Thompson M1A1* automatico. Possiede un po' meno stamina (per via del peso dell'arma) ed è più lento ma possiede una maggior potenza di fuoco. Egli è dotato di una sola granata, più i caricatori di scorta.**

Sniper **Il cecchino è munito di un fucile di precisione *Springfield* dotato di ottica. Ottimo per colpire a lunghe distanze, dotato di buona velocità e stamina, non possiede però alcuna granata.**

Heavy weapons **Dispone di un fucile *Browning* automatico ed è il più lento del lotto. Possiede meno stamina di tutti ma si ritrova tra le mani la maggior potenza di fuoco disponibile. E' dotato anch'egli di una sola granata.**

Tutti gli alleati utilizzano una skin (uniforme), di colore ocra chiaro.

ASSE

Leicht Infanterie **Utilizza un fucile a colpo singolo *Karbinier 98K*. In pratica è la nemesi del *Light Infantry* alleato (come tutte le altre classi). Possiede un ottima velocità e molta stamina ed è dotato di ben 4 granate.**

Sturm Truppen **Utilizza un fucile automatico d'assalto *MP40*. Simile alla sua controparte alleata, dispone di una granata e di 10 colpi in più per caricatore.**

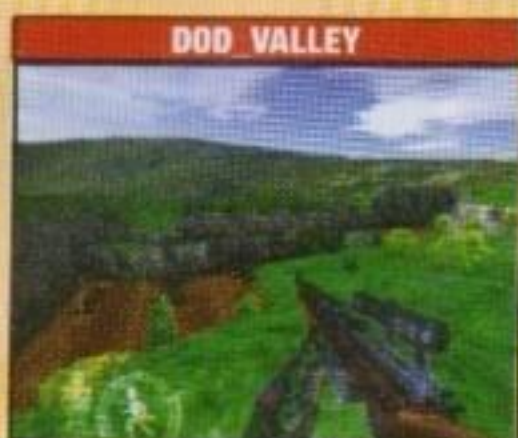
German sniper **Può colpire il bersaglio da molto lontano con un *Gewher 43* dotato di ottica. Non dispone di granate ma di 5 colpi in più per caricatore rispetto al cecchino alleato, in compenso però i suoi colpi causano un danno minore.**

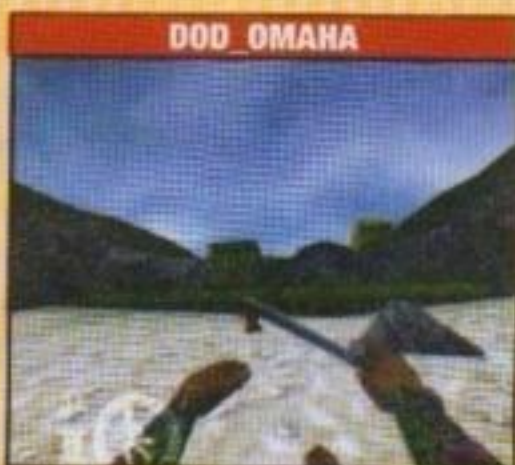
Heavy Weapons **E' dotato di fucile d'assalto *MP44*. Rispetto a quello alleato contiene 10 colpi in più per caricatore ma occorrono un paio di colpi in più per uccidere.**

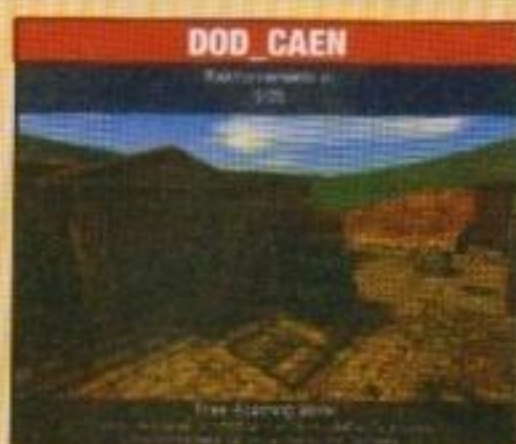
Tutti i soldati dell'asse utilizzano una skin di tipo mimetico verdognola (piuttosto brutta per la verità).

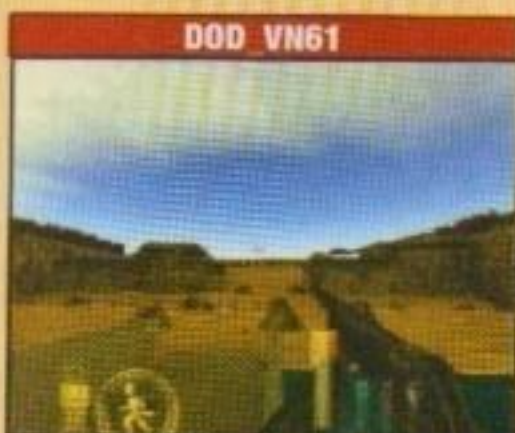
http://www.oldgamesitalia.net/

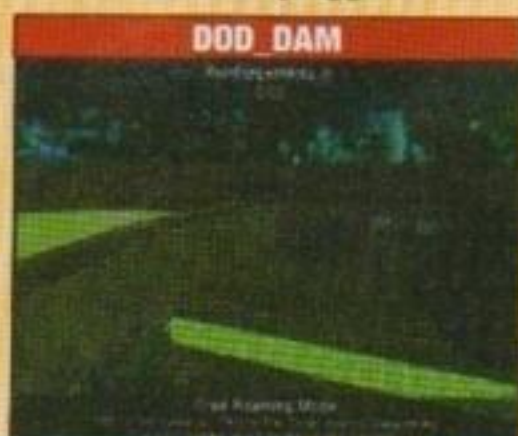
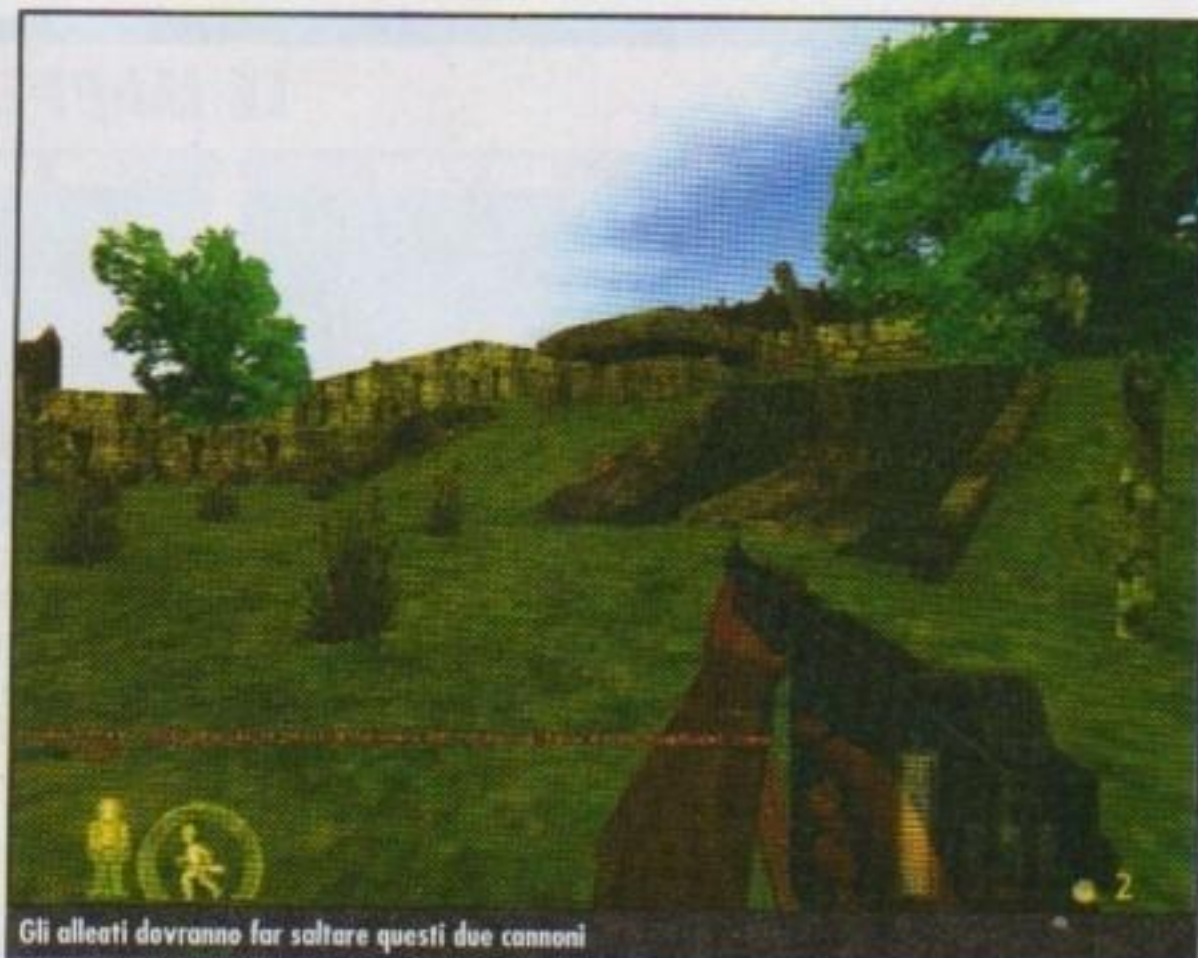
LE MAPPE (seconda parte)

DOD_VALLEY

In questa mappa gli alleati dovranno difendere un paesino situato in mezzo a verdi prati in campo aperto.
Ogni tanto verrà effettuato un attacco aereo casuale nella vallata. Molto appagante graficamente.

DOD_OMAHA

Avete presente l'inizio di *Salvate il soldato Ryan*? Bene, questa mappa ne riprende la stessa ambientazione: lo sbarco degli alleati in Normandia, il *D-Day*!
Gli alleati dovranno sfondare la difesa dell'asse e distruggere due cannoni posti in cima ai bunker nemici.
I soldati dell'asse potranno chiamare via radio un attacco aereo ogni 30 secondi, il quale potrà spazzare tutta la spiaggia. Si tratta della mappa più evocativa ma anche della più sbilanciata a favore dell'asse.

DOD_CAEN

Una delle mie preferite. Si tratta di una mappa molto ampia dove troviamo 6 zone da controllare (due delle quali sono vicino ai punti di rinascita di ogni fazione), e in più bisogna far saltare un carro armato nemico.

DOD_VN61

Ambientata in una spiaggia come *DOD_OMAHA*. Qui gli alleati, dopo aver attraversato la spiaggia, dovranno prendere possesso dell'artiglieria situata nel villaggio situato dietro la spiaggia.

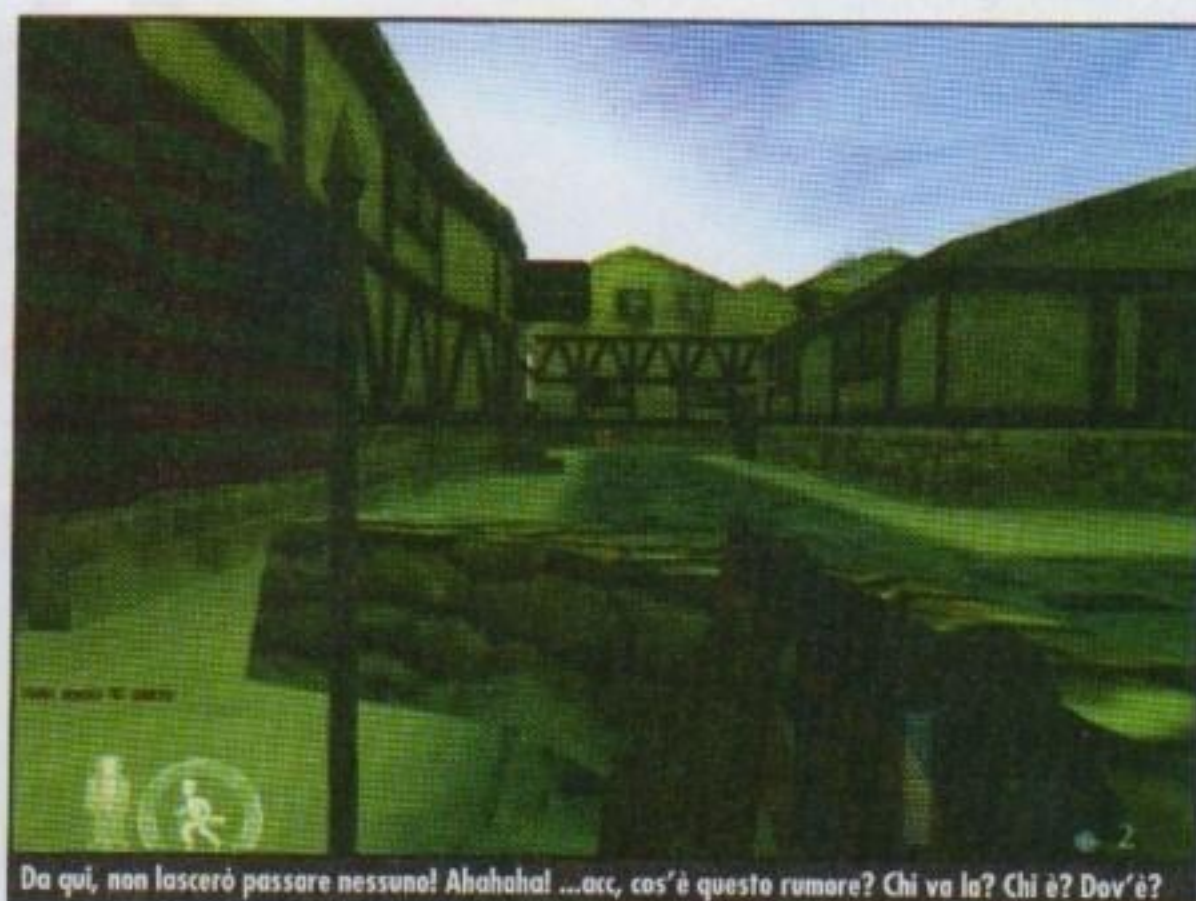
DOD_DAM

Si tratta di una mappa notturna ambientata in Italia. Gli alleati devono far saltare una barricata nemica posta nel punto di rinascita tedesco. Questi ultimi chiaramente devono proteggerla.

Gli alleati dovranno far saltare questi due cannoni

linee. Alcune di esse oltretutto sono troppo buie il che, per quanto possa essere realistico, pone un limite al divertimento.
Le armi sono ben realizzate dal punto di vista grafico ma non sono rispettate le reali capacità.
Sono infatti eccessivamente precise: con un fucile d'assalto si può mantenere una raffica continua sparando sempre nello stesso punto anche a grandi distanze.
I cecchini poi riescono a mirare alla perfezione anche mentre si tengono a galla nell'acqua! E questo non è certo realistico.
Un'altra cosa a discapito del divertimento è che troppo spesso capita di vedere dei soldati dell'asse che si piazzano nel punto di "respawn" degli alleati uccidendoli appena nascono (*NdR, forse perché sono nazisti? ...ehe*).

MALEDETTO LAG!

Parlando del "net code" mi viene da dire solo una cosa: LAAAAAG. Il ping (tempo di latenza) è perennemente sopra la media di qualsiasi altro mod di *Half Life*. In ogni caso i programmatori hanno garantito che dalla prossima release sarà implementato un "net code" da urlo.
Speriamo bene!
Per quanto riguarda i bachi veri e propri, l'unico rilevato fa sì che in alcune mappe capiti di rinascere dentro a un muro o addirittura dentro a un altro soldato creando ovviamente notevoli problemi (non però il "possesso" del malcapitato!). Nel complesso tuttavia promette molto bene anche se ha (comprensibilmente), bisogno di tempo per maturare e affinarsi sempre di più. La scelta dell'ambientazione è stata apprezzata da tutti (me compreso), e non possiamo far altro che sperare nelle prossime release. Siamo molto ottimisti ma per il momento *Counter Strike* è sempre al primo posto!

Andrea Mingaroni

Questo soldato alleato ha i minuti contati

Da qui, non lascerò passare nessuno! Ahahaha! ...acc, cos'è questo rumore? Chi va la? Chi è? Dov'è?

SERIOUS SAM

Dopo sei anni di silenzio la Croteam torna alla ribalta con un FPS mosso da un motore che promette molto bene

INFO

Genere: FPS
Casa: Take 2 – Gathering Of Developers
Sviluppatore: Croteam
Sito Web: www.croteam.com
Data di uscita: Aprile – Maggio 2001

Stiamo ovviamente parlando di *Serious Sam*, un prodotto che sta attirando sempre di più l'attenzione della stampa specializzata sfruttando una formula già collaudata dalla Id, la software house di Zagabria ha deciso di rendere liberamente scaricabile la versione alpha del nuovo gioco: si tratta di una release ancora ampiamente provvisoria, che serve soprattutto per testare la compatibilità del nuovo motore con gli attuali sistemi. Che dire di *SS*? Senza dubbio che va in controtendenza, per svariati motivi.

Molto evidente l'effetto Lens-flare in questo screenshot che ci fa apprezzare un ampio spazio esterno

TRAMA NON ESATTAMENTE INTERESSANTE

La storia che fa da contorno è quanto di più banale ci si possa attendere e tradisce sin da subito il carattere spiccatamente frenetico che si è voluto conferire al titolo. In un futuro (non molto prossimo) i viaggi interstellari diventano una realtà e così la razza umana tenta di allargare i confini della sua conoscenza cercando forme di vita alternative negli altri sistemi solari. Tuttavia i novelli capitani Kirk ci metteranno assai poco a realizzare che nell'universo non siamo soli: difatti sin dalla prima spedizione essi si imbattono nella malvagia figura di Notorious Mental, entità oscura che si diletta nel sottomettere i pianeti della galassia. Ricordatosi dell'esistenza della Terra, costui muoverà il suo strambo esercito alla conquista di quest'ultima; a proteggerla ci sarà l'arma segreta creata dalla scomparsa popolazione di Sirio: il mercenario Sam "Serious" Stone, il quale, risvegliatosi da un sonno millenario, non vedrà di certo l'ora di menare le mani contro orde aliene.

Molto belle le texture che ricoprono uno dei molti edifici egizi

Nostalgia per gli aficionado di *Doom*: in un solo screenshot hanno la possibilità di vedere il mitico fucile a canne mozze e uno dei mostri del gioco, chiaramente ispirato al capolavoro di Carmack/Romero

PASSIONE PER LA TRADIZIONE

Essendo queste le premesse, non ci vorrà molto a capire che ci troviamo al cospetto di uno shooter tradizionale, uno di quelli che segue devotamente la filosofia dei vari *Doom* e *Duke Nukem 3D*: l'influsso esercitato dal gioco della Id è poi ancora più accentuato dalla presenza di alcuni nemici che sembrano essere stati presi e trasportati, dopo un lifting doveroso, in *Serious Sam*. I livelli, le cui ambientazioni hanno ricordato molto quelle di *Hexen II*, non sono formati da HUB, da stanze contigue, ma separati nettamente l'uno dall'altro, cosicché non si potrà tornare sui propri passi. Il gameplay, del resto, non necessita di una complessa architettura di questi, essendo davvero elementare: basterà eliminare tutto ciò che si muove per giungere sani e salvi alla fine del livello (che in genere si conclude dopo il duello con l'immancabile boss). I nemici sono realmente numerosissimi (pure troppi), e faranno la feli-

Pur non essendo particolarmente spettacolare, questa immagine conferma che sono state implementate le mistiche superfici curve

Uno dei più cattivi boss di fine livello; la difficoltà è ben bilanciata, e nemici sempre più potenti si manifestano lungo i livelli

Alla Croteam hanno eliminato alla radice il problema della facial animation: moltissimi nemici la testa la portano in mano...

cità dei "grilletti facili"; le armi sono, al momento, un mix tra quelle di *Doom 2* (fucili a pompa e a canne mozze) e *Half-Life*. Viene da chiedersi quali pretese abbia oggigiorno un titolo di concezione così datata, dal momento in cui i cosiddetti "thinker shooter" (*Deus Ex*, *No One Lives Forever*, *Project IGI*), stanno dominando la scena, esplicitando sempre di più quella via che deve essere seguita per ottenere un certo successo – via che va ben oltre al classico "trova la chiave e apri la porta".

MOLTE SPERANZE RIPOSTE SULL'ENGINE

È inutile nascondere che *Serious Sam* gioca molte, se non tutte, delle sue carte per far successo sul motore grafico.
Anche sotto questo punto di visto, infatti, l'FPS della Croteam corre controcorrente: ultimamente moltissimi titoli sono stati sviluppati a partire dall'engine di *Quake III Arena* (*Heavy Metal F.A.K.K.*, *American McGee's Alice*, *Star Trek Voyager: Elite Force*, per non parlare del prossimo *Return To Castle Wolfenstein*) o di *Unreal* (il futuro *Duke Nukem Forever*, *Rune*), quasi a sottolineare che solo alla Id e alla Epic sono capaci di sfornare questo tipo di prodotto. La casa di Zagabria ha invece deciso di dimostrare il contrario, dando tra l'altro l'impressione di poter arrivare molto in alto: il Serious 3D, costato tre anni di ricerca, ha ben figurato anche se ancora in versione alpha, trovandosi assai a suo agio sia nella gestione degli ambienti (e interni ed esterni), sia in quella di un gran numero di nemici. Alla Croteam sostengono che si può arrivare ad avere sino a un massimo di cinquanta unità presenti nella stessa scena; noi, da par nostro, possiamo confermare che sul sistema utilizzato per la prova (un Celeron II 733 con 128 Mbyte di Ram e Voodoo3 3000), il gioco non ha mai accusato rallentamenti, anche quando numerosi erano gli avversari che attaccavano in contemporanea. D'altro canto il motore non si è confermato all'altezza delle esplosioni e dei giochi di luce offerti da *Quake* e *Unreal*, nonostante le superfici curve; inoltre anche gli avversari non hanno totalmente convinto: pur formati da un buon numero di poligoni, sono apparsi piuttosto legnosi nei movimenti. Davvero buona la gestione di ampi spazi esterni (da sempre punto debole degli shooter), decisamente migliore di quella vista sinora in altri titoli che dovevano ricorrere a strampalati artifizi. La mente corre a *Trespasser* e al più recente *Project IGI*, tremendamente pesanti dal punto di vista delle risorse, utilizzando engine mutuati dai simulatori di volo, i quali, se da una parte consentono l'utilizzo di vasti territori all'aperto, dall'altro si rivelano poco adatti alle ambientazioni chiuse. Le API utilizzate sono le famose OpenGL, che uniscono la qualità grafica alla compatibilità con la maggior parte di acceleratori tridimensionali in commercio.

DEATHMATCH IN SPLIT SCREEN

I rimanenti due tool che compongono il Serious Engine sono l'Editor e il Modeler; il primo è stato utilizzato per la creazione delle mappe, il secondo per l'implementazione dei modelli poligonali creati con *3D Studio Max* e *Lightwave*. Ispirati alla filosofia del WYSIWYG (What You See Is What You Get), così da poter ottenere risultati soddisfacenti anche senza far girare di volta in volta il titolo, entrambi sono stati compilati con *Visual C++ 6* della Microsoft. L'intelligenza artificiale, nella versione testata, era una delle cose più provvisorie ma di certo non sarà un nuovo punto di riferimento nel genere, essendo unico compito degli avversari quello di assalire in massa il giocatore nella speranza di far riposare una volta per tutte il buon Sam. Non possiamo pronunciarci sugli effetti sonori: alcuni di essi erano palesemente momentanei (come quello applicato a uno scheletro di rinoceronte che, avanzando, era accompagnato dal brusio delle pale di un elicottero), mentre la colonna sonora iniziale è stata particolarmente apprezzata.
La sezione multiplayer prevede il supporto del protocollo TCP/IP, che consentirà a un massimo di 16 giocatori di sfidarsi attraverso la rete LAN o internet. C'è di più: per la prima volta in un FPS per PC viene implementata la modalità split screen che darà la possibilità a quattro persone di fraggarsi sullo stesso monitor.
Parlando di requisiti minimi, la Croteam consiglia un AMD K6 III 500 corredato da Matrox G400 e 64 Mbyte di Ram; supportati tutti gli attuali sistemi operativi Microsoft, compreso il non più verdissimo NT 4, aggiornato però con il Service Pack 4.
Serious Sam dovrebbe uscire entro la fine di aprile, sotto etichetta Take 2, con il costo di copertina inferiore ai 30$.

Luca Olivato

UN RITORNO DA LEONI

Ci stiamo imbattendo, sempre più spesso, in titoli provenienti dall'est europeo: questa volta tocca alla Croteam, sviluppatore di Zagabria. Forse a qualcuno dei lettori non sfugge questo nome: in effetti, prima di *Serious Sam*, la software house nata nel 1993 aveva lasciato il segno nel cuore degli utenti Amiga con una serie di giochi: *Football Glory*, nel 1994 (uscito col nome di *Fussball Total!* in Germania l'anno seguente), era uscito sia per 500, 1200 e 4000 che per PC. Nel 1996 era stata la volta di *Save The Earth* per 4000, mentre due anni dopo è arrivato *5-A-Side Soccer*, sempre per Amiga. Da allora si è lavorato esclusivamente sul "Serious Project", che dovrebbe essere completato tra qualche mese. La Croteam vanta dieci dipendenti e da poco si è unita all'"Gathering of Developers".

Questo scorpione gigante impugna quello che si potrebbe definire un rocket launcher. Abbiamo l'impressione che nella versione definitiva le armi saranno diverse

Z: STEEL SOLDIERS

Conosciuto in precedenza come *Z2, Z: Steel Soldiers* si prepara a scendere sul ring infuocato degli strategici in tre dimensioni per conquistare la palma di miglior RTS in 3D. Le potenzialità sembrano esserci, se poi ci si aggiunge anche la garanzia del marchio Bitmap Brothers...

INFO

Genere: RTS
Casa: GT Interactive
Sviluppatore: Bitmap Brothers
Sito Web: www.bitmap-brothers.co.uk
Data di uscita: Primavera 2001

Senza dubbio il genere degli strategici in tempo reale è uno degli ultimi baluardi della grafica in due dimensioni.
Sembra comunque che gli attacchi che stanno cercando di rivoluzionare questo tipo di videogame stiano dando dei buoni frutti: da *Sacrifice* a *Battle Isle Andosia War* tutto lascia prevedere che il futuro degli RTS sarà in tre dimensioni.
Di certo questo è ciò che pensano alla GT Interactive che ha richiamato all'appello i mitici Bitmap Brothers per dare forma al seguito dell'incompreso *Z*.

Una postazione nemica del deserto viene definitivamente rasa al suolo

SEI UGUALE A ME, ALTRO CHE NO...

In effetti lo stesso press kit che ci ha gentilmente fornito la casa londinese lascia capire che il nascituro *Steel Soldiers* affonda le sue radici in un glorioso passato e per la precisione nel 1996, quando la scena degli strategici (e non solo) era dominata dai due giganti *Command & Conquer* della Westwood e *WarCraft II Tides Of Darkness* della Blizzard. In questo contesto si inserì il frenetico *Z* il quale, a differenza dei suoi antagonisti, eliminava gran parte della gestione delle risorse per dare maggior peso agli scontri.
I Bitmap Brothers, creatori del titolo, muovevano una pesante critica nei confronti degli altri sviluppatori, facendo notare come il giocatore spendesse una gran parte del tempo ad accumulare risorse e potenziare le unità, per poi concludere in breve periodo i combattimenti; tuttavia la loro filosofia non fu particolarmente apprezzata e, nonostante i consensi della critica, *Z* finì ben presto nel dimenticatoio.

Unità a rapporto in una campagna ambientata nelle steppe nordiche

ONE MORE TIME, BABY

Lo storyboard è, in parvenza, originale: dopo 500 anni alfine la lotta che aveva contrapposto due tra le maggiori multinazionali del pianeta - la TransGlobal Industries e la MegaCom Corporation – è giunta al termine; chi non ne vuole sapere sono le compagini della zona di Rigal, ultimo focolaio di scontri. Guidati dal granitico maresciallo Zod il nostro compito sarà quello di muovere futuristiche truppe contro i rivoltosi per porre una volta per tutte la parola fine al conflitto. A disposizione le tecnologie più avanzate: cannoni al plasma e bombe all'idrogeno saranno all'ordine del giorno.

Solo poche truppe cercano di difendere strenuamente il baluardo difensivo

LA STORIA INSEGNA

Memori degli errori passati i Bitmap Brothers hanno ben pensato di aggiungere una notevole sezione strategica in *Steel Soldiers*. Tuttavia questa sarà ancora subordinata alla porzione prettamente militare: occorrerà dedicare ragguardevole attenzione all'aspetto tattico, sfruttando al meglio la fanteria a disposizione.
Pregevole il lavoro svolto nel tentativo di diversificare i plurimi elementi bellici che dovrebbero essere, nei progetti degli sviluppatori, davvero interdipendenti: si vocifera di trenta diversi mezzi militari, tra cui compaio-

http://www.oldgamesitalia.net/

Sarà difficile passare indenni questo stretto che protegge il quartier generale

Fondamentale l'occupazione di posizioni più elevate, come dimostrano le difficoltà delle truppe in basso

no unità marittime e aree. Uno dei punti di forza di *Z* era l'IA che si occupava sia della gestione dell'intero esercito sia di quella delle singole unità impegnate nelle battaglie; ciò nondimeno essa risultava talora troppo frustrante per il giocatore che doveva disporre le sue truppe a regola d'arte sin dalle prime rappresaglie onde evitare la sconfitta dopo pochi minuti dall'inizio.
Per fortuna questi limiti sono stati abbattuti e ora l'utente è libero di sperimentare il migliore assetto per il suo esercito, senza per questo essere eccessivamente penalizzato dagli avversari controllati dalla CPU. Non bisogna infatti dimenticare che sarà ben difficile pianificare sin da subito un'eventuale operazione Overlord dal momento che la morfologia del territorio giocherà un ruolo assai più importante di quanto non facesse nel vecchio titolo in due dimensioni: i vantaggi di occupare una posizione più elevata pertanto si ingigantiranno, così come eventi naturali e non avranno effetti più significativi nell'intera economia del titolo (si pensi alla possibilità di lanciare un missile per creare un cratere difensivo). Tutti gli sforzi dovranno essere tesi alla conquista di quelle aree in cui giace la Xenonite, la risorsa principale di *Steel Soldiers*; comunque ci saranno chiaramente delle zone strategicamente più favorevoli ed è nei confronti di queste ultime che il giocatore dovrà coordinare le sue azioni militari.

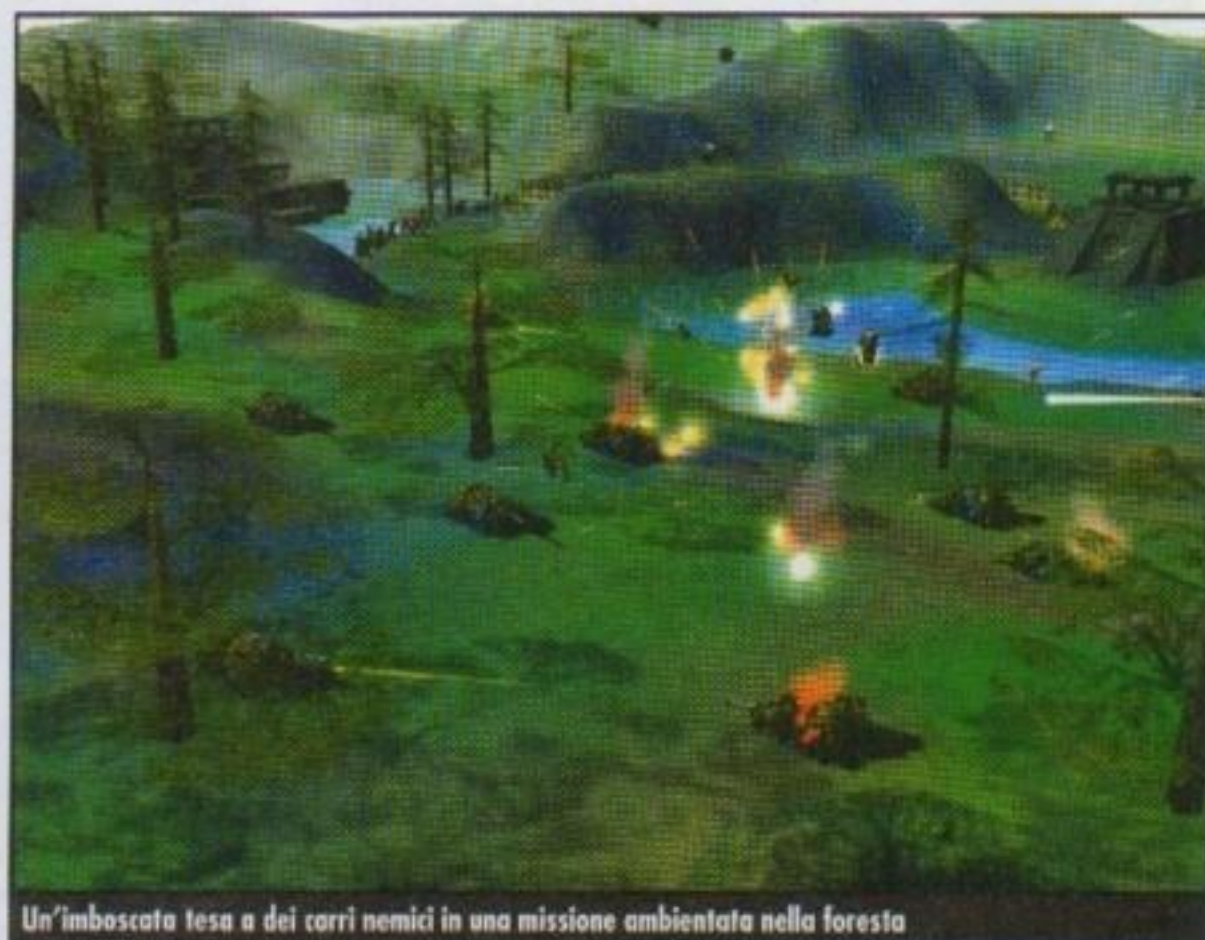
LA TERZA DIMENSIONE

È senza dubbio l'apparato grafico quello che ha subito i maggiori sconvolgimenti.
L'universo nel quale sarà possibile muovere le unità è ora completamente in tre dimensioni e, sotto certi punti di vista, ha ricordato molto da vicino quello di *Andosia War*: per il momento è garantita, in stile *Sacrifice*, l'eventualità di modificare la visuale scegliendo un'angolazione compresa tra i 60 e i 90 gradi rispetto al piano orizzontale.
I Bitmap sostengono che "*effettivamente ci sono le potenzialità per offrire al giocatore, entro certi limiti, la facoltà di zoomare e ruotare la telecamera principale. Tuttavia non siamo ancora sicuri della concreta utilità di questa feature, che sarà presa in considerazione soltanto durante la fase di betatesting, quando capiremo se può davvero aggiungere ulteriore spessore al titolo*".
Si parla persino della probabilità di impersonare (come in un FPS) uno dei soldati durante le azioni militari, anche se i designer sembrano scettici a tal proposito: "*Anche in questo caso l'implementazione non sarebbe difficile, ma ci sembra inopportuno rendere sterili le strategie messe a punto dal giocatore limitandolo a concentrarsi su di una singola unità*". A nostro modo di vedere le ragioni sono altre: primo fra tutti il rischio che, in stile *Rambo*, da solo un soldato riesca a far fuori l'intera compagine nemica; non dimentichiamoci inoltre che difficilmente un engine progettato per gestire ampi spazi in tre dimensioni risulta sufficientemente fluido quando usato in prima persona (torna in mente a tal proposito quanto visto in *Dungeon Keeper 2*). L'intero progetto è stato affidato a John Phillips, vincitore di un award di programmazione qualche anno fa, che si è avvalso delle API DirectX (in versione 7.0a) per la realizzazione dell'apparato grafico.
È sembrato particolarmente interessante anche il motore sonoro, denominato DIME (Digital Interactive Music Engine), il quale, prendendo spunto da quello di *Z* (che combinava diversi file midi), si avvale delle potenzialità odierne per arrivare alla qualità digitale. Supportato in maniera nativa anche l'envirometal audio applicato agli effetti sonori.

A VERY HARD GAME AT ALL!

Decisamente "cattivo" l'approccio che *Steel Soldiers* vuole dare al giocatore. L'obbiettivo finale di ogni missione, infatti, non si limiterà a concludersi con la conquista della base nemica, ma con la distruzione di tutte le unità avversarie. La trama si snoderà attraverso 30 campagne, le cui ambientazioni cambieranno a seconda delle zone teatro di battaglia: in totale si prevedono 6 adattamenti, tra cui deserti (caldi e freddi) e foreste. Rispettando i canoni degli strategici in tempo reale, tra una missione e l'altra ci saranno delle sequenze animate che informeranno sullo stato attuale della guerra e sugli obbiettivi delle operazioni successive.
I designer hanno preferito abbandonare il demente umorismo che caratterizzava i FMV di *Z*, puntando in questa sede su delle situazioni equivoche e intriganti in perfetto stile *Pulp Fiction*. L'intera sceneggiatura è stata curata dal celebre Martin Pond, che si era già occupato di *Medieval* e *Imperium Galactica 2*, mentre le "cut-scene" sono state affidate all'azienda specializzata AudioMotion.
Per quanto concerne l'apparato multiplayer, esso prevede una ventina di scenari giocabili sia attraverso la rete locale che quella internazionale con la consueta possibilità di aggiungere nuove mappe create con l'importante editor utilizzato dagli stessi sviluppatori e incluso nella release finale.
Prendendo infine in considerazione il sistema minimo il press kit parla, molto ottimisticamente, di un Pentium II 266 con 64 Mbyte di RAM e di una Voodoo2; è supportato al momento il solo OS Windows 9x, e non sono previste trasposizioni per altre piattaforme. Il gioco è atteso per la primavera dell'anno corrente. Di certo sarà un ritorno in grande stile per i fratelli del bitmap.

Luca Olivato

Un'immagine davvero notevole creata con l'engine del gioco

Un'imboscata tesa a dei carri nemici in una missione ambientata nella foresta

http://www.oldgamesitalia.net/

FORMULA 1 RACING CHAMPIONSHIP

In questo mese in cui la Formula 1, dopo la consueta pausa invernale, riapre i battenti, la Ubisoft decide di fare le cose in grande e ci propone un giocone che ha la pretesa di strappare lo scettro di migliore simulazione di F1 moderna al *Grand Prix 3* Crammondiano e al *Formula 1 Championship Season 2000* della EA Sports. Ci riuscirà? Beh... da quello che ho potuto vedere, questo *Formula 1 Racing Championship (NdR, ma quanta fantasia di questi tempi tra le software house...)* ha veramente tutte le carte in regola per raggiungere questo ambizioso obiettivo! *F1RC* ha una grafica superiore e una giocabilità ottima (più l'aggiunta di parecchie novità e tutta una serie di piccoli accorgimenti) che probabilmente faranno la differenza

INFO

Genere: Sport - Guida - Simulazione - F1
Casa: Ubisoft Entertainment
Sviluppatore: Ubisoft
Sito Web: www.ubisoft.it
Data di uscita: 15 marzo 2001
Note: Demo disponibile (120MB)

L'uscita del gioco è prevista per il 15 marzo, mentre la demo ufficiale del prodotto è già disponibile per il download da qualche settimana. Sono sempre più rare le software house che pubblicano (coraggiosamente) le versioni dimostrative prima dell'uscita effettiva del gioco ma questo non è il nostro caso. Ben fatto Ubisoft! Abbiamo l'opportunità di provare a fondo una versione beta del gioco, a detta degli stessi programmatori completa all'85% (il rimanente 25% da completare è molto probabilmente relativo al comportamento delle vetture gestite dalla CPU, per ora non al livello di tutto il resto). L'impressione generale, sin dal primo caricamento, è quella di trovarsi di fronte a un titolone di assoluto rilievo, destinato per forza di cose al successo e a un notevole seguito di appassionati. Pensate che in rete si trovano già i primi programmi sviluppati dai soliti talentuosi che permettono la modifica delle livree delle vetture! Diciamo subito che questo *F1RC* NON è assolutamente un semplice restyling dei due precedenti titoli Ubisoft dedicati alla F1 (l'ormai anzianotto *F1 Racing Simulation* e il suo seguito *Monaco RS 2*). *F1RC* è un prodotto totalmente nuovo. Il motore grafico, sebbene sia facilmente riconoscibile come prodotto degli stessi programmatori delle precedenti versioni, è stato completamente riscritto da zero (e si vede!). Anche il modello di guida è anni luce avanti ai suoi illustri predecessori. Ma vediamo più nel dettaglio gli aspetti più succosi dello splendore che ci aspetterà fra qualche settimana

Il dettaglio delle monoposto è molto elevato, spendido primo piano di Hakkinen

Gran Premio del Brasile. Piove e come potete notare, mano a mano che si macinano giri, la traiettoria ideale tende ad asciugarsi...

LE CARATTERISTICHE PRINCIPALI

F1RC è ambientato nel 1999, e quindi riproduce tutte le scuderie, tutti i piloti e tutti i circuiti di quell'anno. Le modalità di gioco (allo stato attuale dello sviluppo) sono quelle classiche per ogni "racing game" che si rispetti: gara veloce, simulazione di un intero week-end, intero campionato. Inoltre vi sarà una modalità contro il tempo, con tanto di ghost car salvabile e una modalità di allenamento pura e semplice. E' possibile che nella versione che troveremo nei negozi riescano a implementare anche una interessante modalità "carriera", tanto per dare ulteriore profondità al gioco ma non ci metterei la mano sul fuoco... In ogni caso non se ne sente la necessità, poiché già con le modalità che sono presenti nella beta, il gioco garantisce una longevità pressoché infinita. *F1RC* prevede una folta serie di aiuti alla guida, così da non precludere il divertimento anche ai piloti meno esperti o più orientati a giochi di guida più facili e immediati. Questi aiuti comprendono vari livelli di antilock per i freni e controllo della trazione, la visualizzazione o meno della marcia consigliata, le segnalazioni per i punti di staccata, la visualizzazione sulla pista della traiettoria ideale, il cambio automatico, la frizione automatica e l'autopilota quando si entra ai box. Nel caso decidiate di togliere la frizione automatica, dovrete fare molta attenzione a qualsiasi

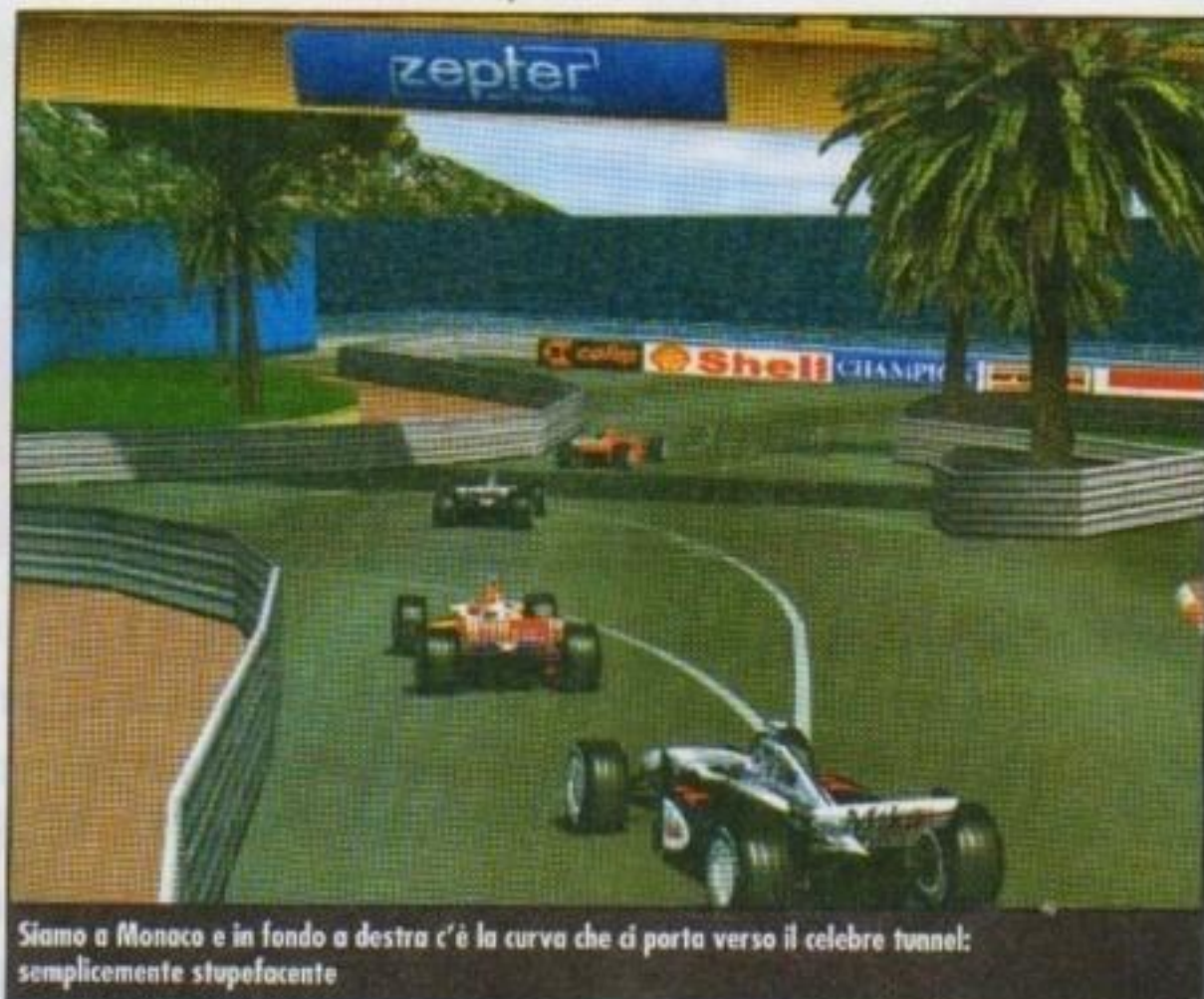
Cambio gomme e rifornimento, in un tripudio di poligoni animati

Sono a Monaco e dopo essermi spalmato alla Saint Devote (un classico), i miei meccanici mi cambiano pazientemente il musetto anteriore... il tutto è spettacolare

Siamo a Monaco e in fondo a destra c'è la curva che ci porta verso il celebre tunnel: semplicemente stupefacente

testacoda, in quanto se non sarete sufficientemente freddi da premere la frizione in tempo, il motore inesorabilmente si spegnerà e per voi la gara sarà finita!
Se deciderete di pilotare voi la vettura all'interno dei box, vi dovrete ricordare di tenere inserito il limitatore di velocità, altrimenti una bella penalità non ve la leva nessuno! Niente aiuti tipo freni automatici o sterzo telecomandato. Anche al livello più facile, dovremo essere noi a guidare e condivido pienamente questa scelta.

UN INTERO WEEKEND DI PROVE

Altre opzioni tendenti a facilitare la vita dei piloti meno esperti saranno la possibilità di impedire le false partenze e l'esclusione di alcuni regolamenti della FIA quali il limite dei treni di gomme utilizzabili durante un weekend e il limite dei muletti a disposizione in caso di incidente durante le prove libere o in qualifica. Come potete ben intuire, questo *F1RC* sarà totalmente personalizzabile per poter soddisfare il più possibile tutti i gusti. Avrete già letto tra le righe che il titolo Ubisoft garantirà quindi un grado di realismo che la concorrenza non è riuscita a offrire, giustificando il fatto come una scelta obbligata in nome della giocabilità... La pioggia sarà implementata in maniera molto simile a quanto già accade in *GP3*, ovvero le condizioni meteo saranno dinamiche e potranno variare durante la gara. Gli stop & go si dovranno scontare ai box, pena la squalifica dalla gara. Non sarà purtroppo presente la pace car e non è nemmeno previsto il giro di ricognizione prima del Gran Premio. Peccato, perché altrimenti la simulazione di un evento di F1 sarebbe stata praticamente totale!
Le auto avranno forme e prestazioni differenti. Pilotare una Minardi o una Prost a 6 marce sarà ben diverso dal salire a bordo di una Ferrari! La telemetria e il setup della monoposto saranno due sezioni molto ben curate. Saremo in grado di decidere il tipo di pneumatici, la pressione delle gomme, la quantità di carburante, l'incidenza aerodinamica degli alettoni, la distribuzione di frenata, i rapporti del cambio e il fattore di bloccaggio del differenziale, la campanatura e la convergenza delle ruote, l'altezza della monoposto, l'angolo di sterzata, la regolazione degli ammortizzatori in compressione e rilascio, la durezza delle sospensioni, l'altezza dei tamponi di fondocorsa e la durezza delle barre antirollio... Ah, ovviamente l'assetto potrà essere asimmetrico, quindi alcune regolazioni saranno indipendenti per le 4 ruote... (*NdR, argh, sicuro di non averne dimenticata qualcuna?*). La gestione dei replay è finalmente ottima. Niente più problemi di audio nei replay come avveniva nei vecchi titoli Ubisoft (a riprova che l'unica cosa in comune che i titoli hanno è il team di sviluppo). L'unica nota negativa è che allo stato attuale non è prevista la possibilità di salvare il replay in modalità multiplayer. Tra l'altro non siamo in grado di dire se con la versione finale questo sarà invece possibile.

Ecco una immagine che ci auguriamo di vedere sempre in TV: le due Ferrari davanti alle eterne rivali...

GRAFICA E CIRCUITI

E ora veniamo al piatto forte. Oltre alla qualità dei modelli delle auto, davvero notevole, ciò che colpisce maggiormente è il livello di dettaglio che la Ubisoft è riuscita a raggiungere nella riproduzione dei circuiti... è qualcosa che lascia sbalorditi. Non pensiate che si tratti semplicemente di textures ben disegnate, qui stiamo parlando di una riproduzione assolutamente fedele dei tracciati, dove nulla è lasciato al caso! Posso senza dubbio affermare che è quanto di meglio abbia mai visto sul monitor di un PC. Vie di fuga, deviazioni, segnaletica sulla carreggiata e ai lati delle piste, tribune, box, protezioni e qualsiasi altra cosa vi possa venire in mente sono state riprodotte perfettamente! E' quasi commovente per esempio girare a Silverstone e vedere chiaramente le chicanes inserite via via con il passare degli anni, tanto che, se si vuole, praticamente si può percorrere a tratti il vecchio tracciato anni '60 (ovviamente beccandosi le penalità del caso...)! Non basterebbero dieci pagine per elencare tutti i tocchi di classe che ho notato semplicemente facendo qualche giro "turistico" tra i circuiti di *F1RC*. I box poi sono qualcosa di veramente spettacolare. Tutto in 3D e ottimamente animato! Meccanici che si affannano a cambiare le gomme, altri che provvedono al rifornimento o alle eventuali riparazioni, tutto come nella realtà! Ancora una volta siamo ai massimi livelli. Tutto questo splendore grafico non avrà nemmeno bisogno di un PC estremo per poter funzionare. Ho ottenuto risultati egregi anche su un normale PII 450 equipaggiato con una GeForce 2 MX, segno che l'engine che muove il tutto è veramente efficiente e ben ottimizzato. D'altronde la Ubisoft sin dai tempi di *Pod* ci ha dimostrato che loro i motori grafici li sanno programmare e anche bene!

MODELLO DI GUIDA

Beh... questo è l'aspetto più delicato quando si parla di un racing game. Ovviamente, visto che per analizzare pienamente questo aspetto ci vuole parecchio tempo e molto allenamento, non posso essermi fatto un'idea veramente completa e affidabile sull'argomento e d'altronde per quello ci vorrà ampio spazio nella recensione completa del gioco. Tuttavia è ovvio sin dai primi metri che il modello di guida dei vecchi titoli Ubisoft è stato totalmente abbandonato, a favore di un altro molto più evoluto e credibile. Questa volta abbiamo un comportamento della vettura che, sebbene non raggiunge i livelli di realismo del buon vecchio (e mai dimenticato) *Grand Prix Legend*, risulta comunque abbastanza realistico.
Diciamo molto brevemente che ricorda parecchio *GP3*, con alcuni tocchi di classe in più. In particolare, finalmente si sentono i trasferimenti di carico e la vettura sembra possedere una certa massa. Di sicuro le vetture sono molto guidabili e divertenti.
Concludendo, un titolo davvero promettente che rischia di sbaragliare la concorrenza grazie a una grafica allo stato dell'arte e a una cura dei particolari quasi maniacale. Aspettiamo ansiosi di mettere alla prova la versione definitiva.

Leonardo Iannantuono

FALLOUT TACTICS BROTHERHOOD OF STEEL

Dopo due episodi collocatisi al vertice della categoria degli Rpg futuristici, la serie Fallout cambia decisamente rotta e si tuffa nel calderone degli strategici in tempo reale con l'imminente Fallout Tactics Brotherhood of Steel. L'esperienza accumulata nei precedenti capitoli della saga sarà sprecata?

INFO

Genere: Strategico/GDR
Casa: Interplay
Sviluppatore: interno
Sito Web: N.D.
Data di uscita: N.D.

I dialoghi sono purtroppo senza alternative di risposta

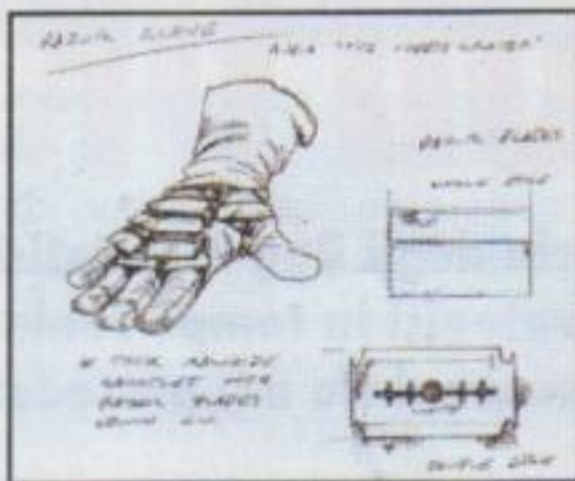
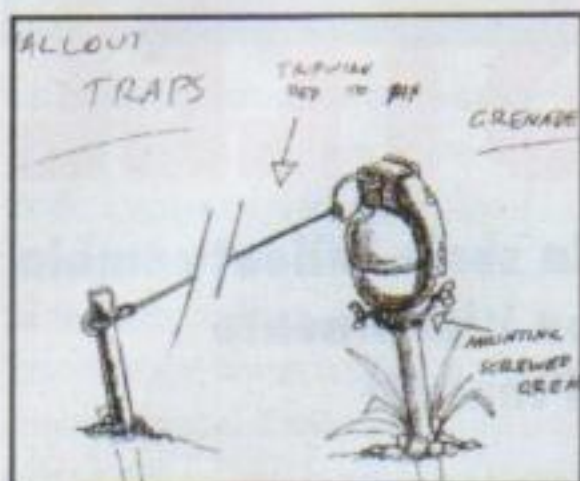
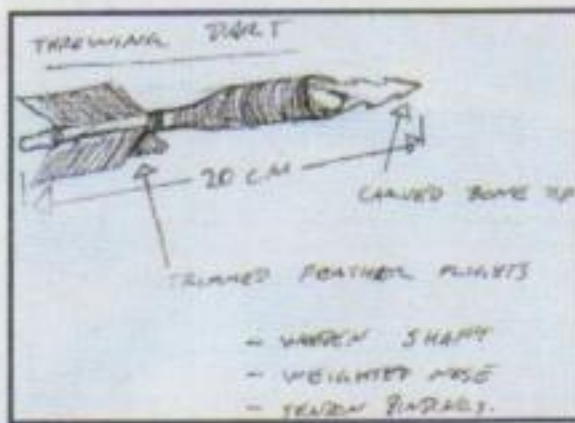
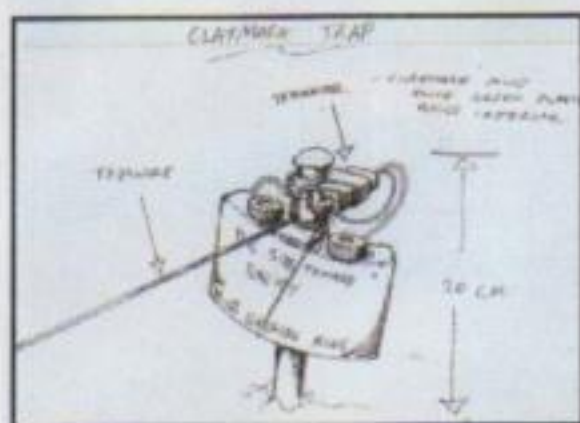
Quando uscì il primo *Fallout*, il nostro guru Beretta, su queste stesse pagine, sanciva l'inizio del rinascimento dei giochi di ruolo, dopo anni d'insuccessi e poche idee. Inutile affermare che ci vide giusto: dopo il successo (più di critica che di pubblico tutto sommato) di questo gioco cominciarono nuovamente a uscire frequentemente giochi di ruolo di una certa caratura. Il seguito di *Fallout*, pur senza cambiare una virgola alla formula originale del primo, ampliò e rese ancora più vivo il mondo post-atomico in cui si svolgevano le vicende. Due anni dopo la sua uscita cominciavamo a chiederci che fine avesse fatto questa meravigliosa saga. Una volta installata sull'hard disk la beta quasi definitiva di *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* continuiamo a chiedercelo, infatti pur sfruttando il nome della serie, questo gioco non è un gioco di ruolo e non vuole nemmeno rappresentare un seguito di *Fallout 2*. Come si può intuire dal titolo abbiamo a che fare con un gioco di strategia in tempo reale che tenta da una parte di mantenere molti elementi "ruolistici" e dall'altra tenta di scimmiottare i primi tre capitoli (soprattutto il terzo) di *X-Com*. L'ambientazione, vero cavallo di battaglia del marchio *Fallout*, è come sempre quel mondo post-atomico rugginoso, devastato e un po' incivile. Per l'esattezza, gli eventi narrati in *Fallout Tactics* si collocano cronologicamente subito dopo la fine del primo gioco, infatti siamo parte della *Brotherhood of Steel*, organizzazione indipendente che ha come scopo quello di riportare il mondo al suo antico splendore, riscoprendo le scienze, la tecnologia e il funzionamento di tutte quelle macchine che vengono ancora usate pur senza essere comprese nel barbaro mondo nuclearizzato. Ovviamente ogni rivoluzione ha bisogno di un fiume di sangue per avere via libera, e anche questa non fa eccezione, e proprio al nostro gruppo d'uomini sarà affidato il compito di farlo scorrere. In particolare, inizialmente saremo mandati vicino ai resti di Chicago per indagare sulla scomparsa di un esercito di supermutanti.

Nei film i cani non muoiono mai. Qui si...

Evviva la statistica!

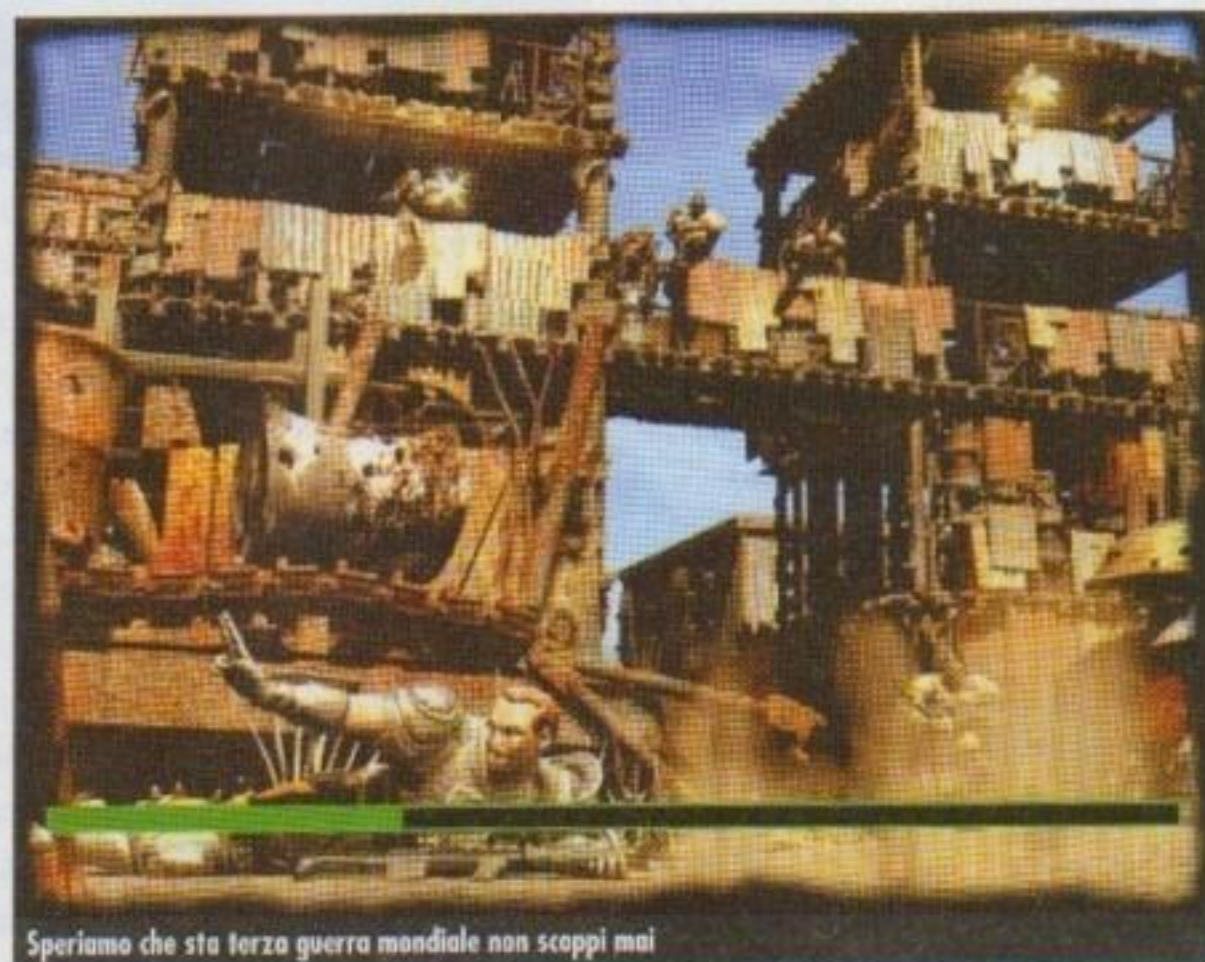
TATTICHE: QUALI, COME E PERCHE'

Essendo il gioco basato sulla gestione di un gruppo di uomini, un po' come accade-

http://www.oldgamesitalia.net/

Sembra proprio Fallout

va in *X-Com*, finalmente non avremo soltanto il controllo del nostro protagonista (così come avveniva nei due *Fallout*), ma potremo muovere coordinatamente tutti i nostri prodi. Grazie ai tutorial si impara in fretta a gestire l'interfaccia ma sinceramente non ce ne sarebbe nemmeno bisogno. Chiunque abbia già giocato ai giochi di ruolo della saga saprà quasi immediatamente dove mettere le mani. L'inventario, la mappa, la finestra di selezione delle skill, tutto è allo stesso posto e ha perfino lo stesso look grafico. Non manca nemmeno il mitico Pipboy! Ciò non basta però ad affermare che un fan della serie potrebbe innamorarsi immediatamente di questo nuovo prodotto, infatti lo spirito del gioco è profondamente diverso. Se nei giochi di ruolo eravamo al centro della storia e la influenzavamo con le nostre azioni e soprattutto coi dialoghi, qui si tratta invece di raggiungere degli obiettivi prestabiliti nelle 20 missioni a disposizione e per farlo in genere non c'è altra via che cancellare dal mondo gli avversari. Chi abbia giocato ai vari *X-Com* o anche a *Jagged Alliance* può avere un'idea senza dubbio più precisa di quello che l'Activision sta per proporci. Nel gioco dovremo imparare a coordinare le mosse dei pochi uomini nel nostro gruppo (al quale si potranno comunque aggiungere anche cani, mutanti e altri esseri strani) e a sfruttare le capacità di ognuno. Già, le "skill" non sono scomparse, anzi, soltanto ora si limiteranno a garantire la sopravvivenza e l'efficacia in attacco, più che a risolvere enigmi o a trarre profitto da dei dialoghi. Il medico dovrà curare i feriti e lo potrà fare con maggiore efficacia crescendo di livello, i tecnici dovranno essere in grado di scassinare serrature e riparare armi, il militare medio dovrà imparare a strisciare silenziosamente alle spalle dei nemici per sorprenderli, magari mentre gli altri uomini del nostro gruppo si sono posizionati per tendere un'imboscata.

Per farla breve le skill ci saranno ancora e serviranno più che mai. La creazione del personaggio (assente nella beta del gioco) promette di essere in tutto e per tutto simile a quella dei due *Fallout* precedenti e, per questo, meravigliosa e completa oltre l'immaginabile.

I combattimenti, che rappresentano poi l'essenza del gioco, avvengono in tempo reale, anche se rimane intatta la possibilità di utilizzare un sistema a turni simile a quello di *Fallout*. Incredibilmente manca (almeno nella versione da noi provata, speriamo si rimedi) la possibilità di mettere in pausa il gioco e assegnare gli ordini ai nostri uomini, così come succede in tutti i giochi derivati da *Baldur's Gate*. La scelta si rivela particolarmente infelice, infatti la modalità in tempo reale diventa troppo basata sulla nostra velocità di esecuzione, togliendoci di fatto la possibilità di pianificare con precisione le "tactics" del titolo. Ci rimane per fortuna il sistema a turni che però è senza ombra di dubbio tedioso e nemmeno utilizzato nel migliore dei modi (così come avviene in *X-Com* e derivati). Per quanto riguarda l'arsenale d'armi e la varietà degli oggetti trovati sul campo, non ci possiamo lamentare, per

Speriamo che sta terza guerra mondiale non scoppi mai

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco il briefing della missione

L'interfaccia è molto simile a quella di Fallout, come potete vedere

Fuori uno!

quello che abbiamo visto non ci sarà che l'imbarazzo della scelta. Per la prima volta inoltre avremo la possibilità di guidare dei veicoli, grazie alla skill nuova di zecca "driving". Di certo questa novità aggiunge molte variabili al gioco, infatti spesso un'auto lanciata a tutta velocità sul nostro obiettivo si rivelerà la migliore arma a disposizione. Le similitudini del gioco grazie anche a questo aspetto non si limitano solo ai vari *Ufo* e *Jagged alliance*, ma anche a *Commandos*. In effetti dovremo sfruttare le peculiarità di ogni nostro uomo, così come avveniva nel suddetto videogioco, ma per fortuna qui avremo libertà d'azione quasi assoluta, non riducendo il tutto a uno sterile puzzle-game.

ESTETICA DELLA TATTICA

Tecnicamente parlando *Fallout Tactics* si presenta decisamente meglio dei suoi predecessori, pur sfruttando un motore di gioco solo lievemente modificato. La più grossa novità è la possibilità di utilizzare le alte risoluzioni, cosa comunque oramai diventata obbligatoria. Per il resto lo stile grafico è decisamente simile a *Fallout*, infatti troveremo le rovine incrostate dalla ruggine, le baracche corrose dall'usura e tutte quelle cose che rendevano realistico e affascinante il mondo post-nucleare. Nonostante questo, gli uomini che controlleremo, secondo la mia umile opinione, sono troppo piccoli e privi di dettagli per renderli "simpatici" o "vivi". L'assenza di primi piani e di caratterizzazioni di rilievo li fanno purtroppo assomigliare un po' troppo a soldatini di piombo e in alcuni momenti mi sembrava quasi di stare giocando al seguito di *Army Men*. Se i programmatori della Interplay stanno leggendo queste righe (certo come no, l'italiano è la loro lingua madre e PcZeta è di facile reperibilità negli USA...) o meglio, stanno sentendo le mie preghiere, forse nel gioco finale questo aspetto verrà migliorato. La cosa non è così secondaria come sembrerebbe, infatti il coinvolgimento dei vari *Jagged Alliance* nasceva proprio dall'affezionarsi a quei mercenari fedeli o infedeli, secondo i casi. Speriamo. L'assenza delle tre dimensioni nel modo di gioco è un altro difetto di *Fallout Tactics*, solo in parte riscattato dalla possibilità di creare mondi più dettagliati ed evocativi in 2D. Le animazioni sono le prime a soffrire di quest'assenza, ma anche il fatto di poter vedere il campo di battaglia da una sola prospettiva è assolutamente limitante in un gioco di questo tipo.

Non ci è dato ancora sapere nulla sui filmati introduttivi fra le varie missioni, visto che erano assenti sulla beta, ma confidiamo sulla genialità dei grafici dell'interplay che hanno sempre creato in questi giochi piccoli gioielli creativi e a modo loro colti. In definitiva si potrebbero migliorare ancora molte cose dal punto di vista grafico, anche se per alcune (come l'assenza del 3D) è già decisamente troppo tardi. L'altra faccia della medaglia è che gli estimatori di *Fallout* si ritroveranno in un mondo del tutto simile a quello dei giochi di ruolo, a cui magari si erano anche affezionati.

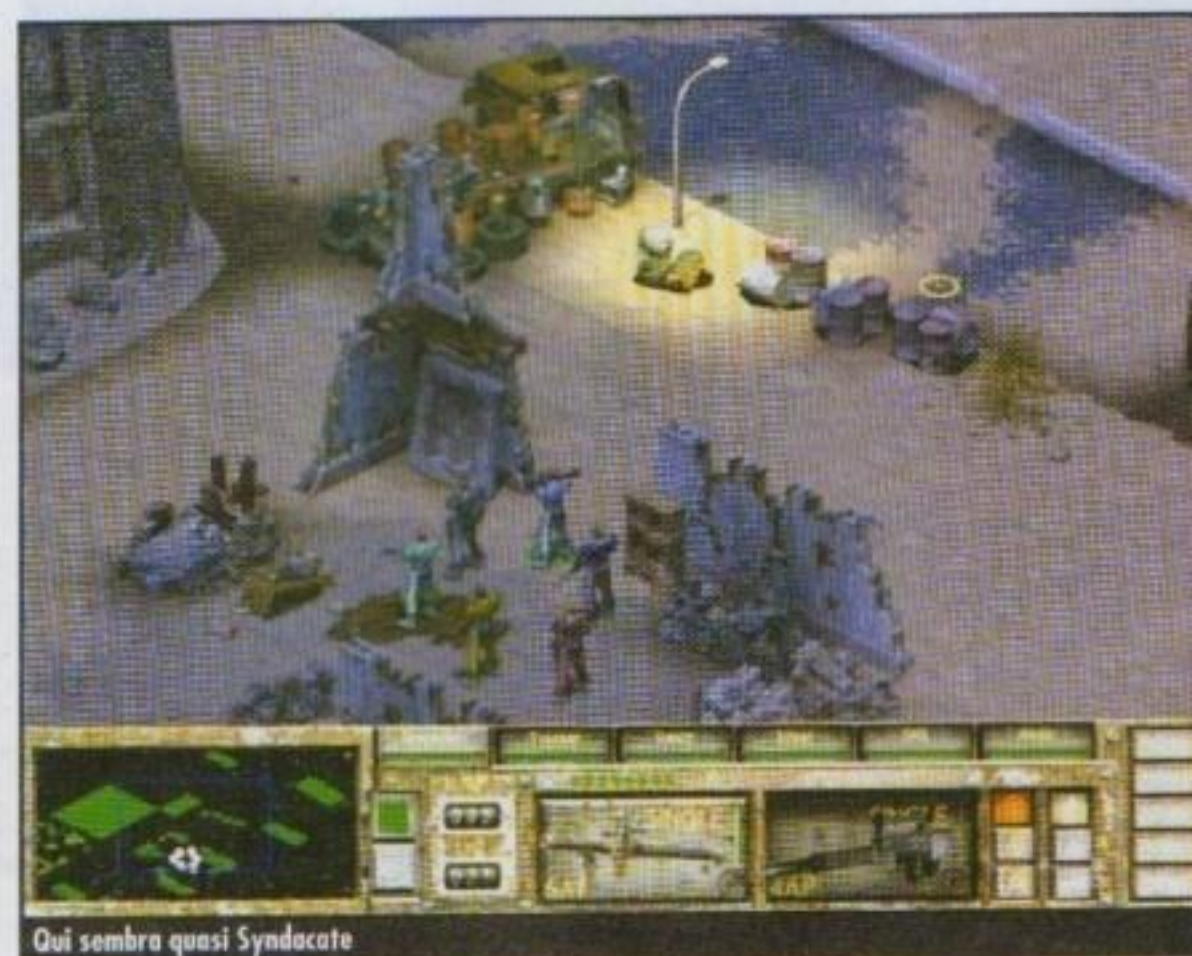
IL BELLO DI CONDIVIDERE

Uno dei veri punti forti di *Fallout Tactics* è il Multiplayer, infatti si potranno affrontare gruppi di giocatori in maniera veramente intelligente, mettendo in mostra più che

Le due dimensioni permettono di creare ambienti più dettagliati, a discapito della versatilità del 3D

Le opzioni mantengono sempre quel gusto grafico molto caratterizzato che contraddistingue l'intera serie

Qui sembra quasi Syndacate

http://www.oldgamesitalia.net/

Ammazza che brutta faccia...

nel single player la possibilità di creare tattiche di gioco complesse e originali. Sono previste molte modalità di gioco multiplayer e ciò è senza dubbio un'ottima cosa. Diciamo che il vero motivo per cui sto aspettando la versione completa del gioco è la possibilità di reperire sulla rete un sacco di giocatori con i quali iniziare a dar battaglia. Solo in quel momento si potrà veramente dire se le tattiche promesse dal titolo possono essere varie e fantasiose. Per quello che ho visto giocando online con la demo (la beta era single player only) se ne vedranno veramente delle belle sulla rete. Pensate ad azioni coordinate di più giocatori contro altrettante strategie avversarie. Ogni partita sarà diversa online, a differenza della versione single player dove alla fine, dopo un po' di tentativi falliti è possibile prevedere con estrema precisione le mosse del computer. Insomma, si può quasi guardare a *Fallout Tactics* come a un titolo da giocare principalmente online. Questo anche perché come già detto la storia del gioco in single player non è molto duttile, essendo basata su 20 missioni precotte. Inoltre i dialoghi, pur essendo frequenti nel gioco, non prevedono risposte multiple o "ad albero" così come avveniva nei giochi di ruolo della saga, relegando questo aspetto a un ruolo meramente decorativo. Prepariamo i modem e muniamoci di una buona flat dunque in vista della versione definitiva del gioco.

IMPRESSIONI DELL'ULTIM'ORA

Tirando le somme, *Fallout Tactics*, nella sua versione beta, non ci ha particolarmente entusiasmati per tutta quella serie di difetti descritta fin qui. Il tutto secondo me è riconducibile alla scelta di spostare la prospettiva di questa serie ruolistica e crearci attorno un gioco strategico. I pregi di *Fallout* erano innumerevoli ma i combattimenti non erano certo meritevoli di mille lodi. Anzi, erano forse la parte meno riuscita del gioco... *Fallout Tactics* sotto un certo punto di vista si può rapportare ai suoi predecessori così come *Icewind Dale* lo fa con *Baldur's Gate*, o meglio, con *Planestscape Torment*. Anche nel gioco della Black Island si tentavano di mettere in risalto le battaglie relegando gli altri aspetti degli antenati a elementi di contorno. Purtroppo per l'Interplay, i combattimenti sono sempre stati il punto forte del motore Infinity, mentre per *Fallout* accadeva un po' il contrario.

Nonostante questo le modifiche al sistema di gioco, dopo un tentativo di "ibridazione" con quello della serie *X-Com*, hanno reso senza dubbio il tutto molto più interessante, specie per quanto riguarda il gioco multiplayer. Se verranno corretti con un po' d'attenzione i difetti della versione beta, forse *Fallout Tactics* riuscirà a essere un "titolone".

Le capacità nel team creativo dietro alla saga di certo non mancano e noi continuiamo a sperare che verso la fine del mese, troveremo sugli scaffali un gioco degno di continuare una delle saghe più belle degli ultimi anni. Male che vada potremo sempre continuare ad aspettare *Fallout 3*, che sembra essere già in programmazione!

Flavio Muci

Anche l'inventario è quello di sempre

http://www.oldgamesitalia.net/

RECENSIONI MARZO

[theLongestJourney]

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE III TEAM ARENA

Siete rimasti traumatizzati perché da piccoli la maestra non vi lasciava giocare a ruba bandiera con il railgun? La Id si prenderà cura di voi...

INFO

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Id Software
Sviluppatore: Id Software
Distributore: Leader
Prezzo: L. 59.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII o Celeron a 500Mhz
RAM: 128 Mb
Grafica: Scheda acceleratrice 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 500 Mb

Immancabili le architetture gotiche in un gioco Id, anche quando si tratta di un'espansione

Bisogna dire che questa prima espansione ufficiale per *Quake III* si è fatta attendere non poco, visto e considerato che il gioco originale ha ormai più di un anno sulla schiena. Il tempo non è un fattore da sottovalutare e in questo caso si è rivelato essenziale per la valutazione finale. Come mai? Scopriamolo insieme...

RUBAMI LE MUTANDE MA NON LA BANDIERA

Uno degli aspetti meno felici di *Quake III* era la quasi totale assenza di mappe per il gioco di squadra e il supporto per queste modalità era appena accennato. Probabilmente pochi se ne sono accorti, vista l'immediata frenesia e le scariche di adrenalina pura che i deathmatch regalano con tanta generosità ma sicuramente qualcuno ne ha sentito la mancanza. Ecco quindi sbarcare *Team Arena*, un add-on costruito interamente sulle modalità di squadra che restituisce giustizia a chi ama affrontare anche questo tipo di giochi con un pizzico di strategia in più.
Andiamo quindi a vedere quali modalità specifiche mamma Id ha inserito al suo interno.
Naturalmente non poteva mancare il classico "Capture The Flag", già presente in *Quake III* anche se supportato da ben poche mappe. Con *Team Arena* la musica è invece del tutto diversa: di mappe ce ne sono un sacco! Per i più smemorati, lo scopo del CTF è piuttosto semplice (a parole...): bisogna infiltrarsi nella base avversaria, rubare la loro bandiera e cercare di fare ritorno a casa propria con il trofeo, senza farsi massacrare lungo la strada. Nel frattempo bisogna naturalmente evitare che il clan nemico faccia lo stesso. Per i veterani di questo tipo di giochi non è assolutamente una novità ma rimane comunque una delle modalità più divertenti.

Il gioco di squadra da i suoi frutti

Chaingun in azione: un applaudito ritorno

ALL VS ALL

Il nuovo "One Flag CTF" ne è una variante monoteista: nella mappa è presente una sola bandiera posizionata al centro, le squadre devono afferrarla e cercare di

Stiamo riempiendo di razzi l'obelisco avversario, speriamo di passare inosservati

Certe strutture lasciano a bocca aperta, attenti che nessuno ci infili dentro un missile

Ho appena inchiodato Abominator al suolo: gustoso

portarla nel cuore della base avversaria. Se il portatore della bandiera viene ucciso, la bandiera rimane sul posto (come nel CTF) e chiunque può raccoglierla per fare punti. Il risultato è una modalità fresca e agonistica che ricorda un po' il rugby con una bandiera che fa avanti e indietro nell'arena, palleggiata dalle due squadre. Altro giro altra modalità, ed ecco apparire l'"Overload". Le regole sono abbastanza elementari: ognuna delle basi contiene una specie di obelisco con al centro un teschio, ogni squadra deve cercare di andare a distruggere l'obelisco avversario. Se la cosa vi sembra fino troppo facile sappiate che ogni obelisco possiede un quantitativo di energia impressionante e per tirarlo giù bisogna tartassarlo di mazzate, soprattutto se si considera che recupera energia con il passare del tempo. Infine, l'ultima modalità inserita dal demiurgo Carmack è l'"Harvester", quella che personalmente ho trovato più spassosa. Ogni volta che si massacra un nemico, al centro della mappa emerge un teschio del colore della squadra avversaria. A voi tocca andare a raccoglierlo per poi depositarlo nell'apposito contenitore che si trova all'interno della base nemica. Il bello è che più nemici si maciullano più teschi compaiono da collezionare e portare alla meta. Ovviamente se si viene uccisi prima di raggiungere il raccoglitore, si perde tutto il gustoso bottino. Con l'"Harvester" la situazione si fa piuttosto selvaggia e l'esigenza del gioco di squadra è forse meno pressante, lasciando maggiore spazio all'iniziativa personale.

TI INCHIODO AL MURO

Oltre alle modalità che caratterizzano questo data disk la Id non poteva certo esimersi dall'inserire delle nuove armi e qualche bonus.
La più originale è il Prox Launcher, un deposita mine che torna utile per disseminare la propria base di letali trappole, peccato che si riveli nulla negli scontri a fuoco. Il Nailgun spara invece una rosa di chiodi molto letale ma efficace soprattutto a corto raggio, la sua lentezza nei tempi di ricarica lo fa assomigliare a uno shootgun potenziato, sia nei pregi che nei difetti. Meraviglioso invece il ritorno del Chaingun, il mega mitragliatore rotante che tante stragi ha consumato ai tempi di *Doom*, sfizioso e letale peccato che divori le munizioni in un attimo.
I nuovi bonus, oltre a quelli che determinano la classe (vedi Box), sono l'Invulnerability e il Kamikaze. Il primo vi rende completamente invulnerabili al fuoco (escluse le mine!) ma ha una controindicazione: vi congela nel luogo dove siete, potrete ovviamente girarvi intorno e sparare ma non potrete muovervi. Può sembrarvi una follia utilizzarlo, ma pensate alla comodità di piazzarvi davanti all'obelisco avversario e bersagliarlo di colpi mentre gli avversari in difesa vi martellano inutilmente.
Il Kamikaze è invece la cosa più sfiziosa di tutto *Team Arena*: lo raccogliete, ve lo portate a spasso e quando lo utilizzate deflagrate in una specie di esplosione atomica trascinando con voi all'inferno chiunque sia così sfortunato da trovarsi nelle vicinanze. È comodissimo se attivato con intelligenza, pensateci: entrate con il kamikaze in una base avversaria piena di difensori, ve li portate in gita all'altro mondo e, una volta fatta piazza pulita, i vostri compagni rubano la bandiera, massacrano l'obelisco o fanno incetta di teschi a seconda della situazione.

TIRIAMO LE SOMME

I diversi bonus, i ruoli gestibili con i potenziatori appositi e la spettacolarità di alcune

Le ridotte dimensioni di alcune mappe stimolano un gioco frenetico più vicino all'originale

Alcuni corridoi ricordano Alien Vs Predator

Un nugolo di teschi svolazza intorno a chi possiede il Kamikaze

Nel gioco è possibile scegliere tra diversi clan, ognuno con una tenuta diversa

Ho spappolato un nemico, un attimo prima che prendesse la nostra bandiera: orgasmatico

Ursula provava a svignarsela con la nostra bandiera, tzè, tzè!

TU IN CHE RUOLO GIOCHI?

Una delle caratteristiche più interessanti di *Team Arena* è data dalla possibilità di sfruttare dei bonus per meglio caratterizzare il proprio ruolo all'interno della squadra. Sparsi all'interno di ogni mappa ci sono infatti diversi power-up contraddistinti da una lettera che possono letteralmente stravolgere il vostro modo di giocare. Una volta preso uno di questi potenziatori si rimane infatti legati ai suoi poteri e ai suoi difetti fino a quando non si viene fraggati.

AMMO REGEN: il più semplice, rigenera le munizioni delle varie armi e oltretutto aumenta in modo significativo la velocità di fuoco. Ottimo per chi non ama trovarsi con il caricatore vuoto nel momento del bisogno.

DOUBLER: la ferocia fatta a bonus. Il nome lascia intuire il suo ruolo che consiste nel raddoppiare i danni inferti con ogni colpo andato a segno. Se poi lo accoppiate con un Quad Damage, vi basterà tirare un sassolino per far esplodere i poveretti che vi capiteranno davanti.

SCOUT: perfetto per gli emuli di Flash, vi permette di andare velocissimi e di sparare a dei ritmi incredibili. Peccato però che scegliendolo si deve rinunciare a qualsiasi tipo di armatura che rimarrà sempre fissa a zero.

GUARD: la scelta dei duri a morire. Appena lo si utilizza ci si ritrova con l'energia e l'armatura a 200. Il bello è che l'energia si rigenera, mentre l'armatura scende solo quando si subiscono danni (normalmente con un valore superiore a 100 tende a calare). Fenomenale per chi gioca in difesa, comodissimo per chi attacca a testa bassa.

mappe, rendono *Team Arena* un qualcosa di molto diverso dal gioco originale (ci mancherebbe anche visto che viene venduto a una cifra di tutto rispetto).
L'impostazione a squadre trasforma la filosofia frenetica di *Quake III* in un qualcosa di più riflessivo. Le incursioni vanno pianificate assieme agli altri membri della squadra (che siano bot o meno) e la costruzione delle mappe è spesso spettacolare non solo da un punto di vista grafico, ma anche strutturale.
L'impegno della Id e la cura riposta in questo mega mod è palpabile a partire dalla nuova interfaccia grafica veramente accattivante ma… c'è un ma.
Il problema reale di questo *Team Arena* consiste nell'essere arrivato tardi e a un prezzo ormai insensato. Da quando è uscito *Quake III* la rete è stata invasa da una miriade di Mod, nuove modalità di gioco, mappe spettacolari, skin e modelli perfetti che alla fine dei fatti hanno poco o nulla da invidiare a questo data disk. Il lavoro svolto dalla comunità mondiale di appassionati ha creato delle espansioni eccellenti, rilasciate oltretutto in modo del tutto gratuito. Perché quindi dover pagare quasi a prezzo pieno questo *Team Arena*? Al commento l'ardua sentenza.

Ugo Laviano

Difendere un compagno che ruba la bandiera nemica è una delle strategie di base

PCZ COMMENTO

Team Arena coinvolge e diverte, su questo non ci piove. Le nuove modalità sono molto ben studiate e riescono a modificare radicalmente la filosofia alla base del gioco originale rinfrescandolo molto, il che è quanto ci si dovrebbe aspettare da un data disk. Le mappe brillano quasi tutte di luce propria e alcune sono ideate e realizzate in maniera fenomenale. Peccato per i nuovi model e le nuove skin: pochi e poco ispirati. Il problema reale di questa espansione è che in rete si possono scaricare altrettanti Mod, realizzati con la stessa cura, senza spendere una lira (telefono a parte). La classe della Id c'è ma anche quella del materiale presente in rete non è da sottovalutare. Certo per gli appassionati si tratta di un acquisto imprescindibile, ma per molti altri forse no…

72

THE LONGEST JOURNEY

Dopo un incredibile successo nei paesi scandinavi e una messe di allori senza precedenti in Inghilterra e negli Stati Uniti, sbarca finalmente in Italia l'ultima (solo in ordine di tempo, si spera!) tra le tradizionali avventure punta-e-clicca: un viaggio meraviglioso!

INFO

Genere: Avventura
Casa: Fun Soft
Sviluppatore: Interno
Distributore: 3D Planet
Prezzo: L. 94.900 (versione Italiana)

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x
Processore: Pentium II 266MHz
RAM: 64Mb
Grafica: Direct3D
CD-ROM: x8
Spazio su HD: 1Gb

Credo che si tratti di una qualche forma di simbolismo dualistico junghiano...

Una vecchia teoria del sottoscritto è che le avventure e i giochi di ruolo godono di un privilegio del quale il *Red Alert* di turno non potrà mai usufruire: ovvero, non è affatto necessario che il sistema di gioco proposto sia in sé "originale" purché esso venga utilizzato in modo creativo per proporre un'esperienza narrativa e di gioco memorabili. Credo che tale teoria non abbia mai avuto conferma più fulgida di *The Longest Journey*, la nuova avventura della carneade norvegese FunSoft, un titolo le cui radici sono così saldamente piantate nella tradizione da essere immediatamente comprensibile e giocabile da chiunque abbia mai terminato un titolo della tradizione Sierra/LucasArs, ma al tempo stesso così fresco, coinvolgente e creativo da proporsi come una delle più creative esperienze nel mondo dei videogiochi dai tempi di *Gabriel Knight* e *Monkey Island*.

Il gioco inizia in ciò che viene presentato come un futuro non tanto prossimo (intorno all'inizio del ventitreesimo secolo), anche se in verità l'ambientazione ricorda più la metà dei nostri anni novanta con alcune superficiali pennellate fantascientifiche (come i palazzi giganti, le sculture olografiche e le interfacce vocali). Per fare un paragone, *Il Quinto Elemento* di Luc Besson al confronto è *molto* più fantascientifico! Questa scelta di background, comunque, non è affatto un male, poiché permette di identificarsi immediatamente con i protagonisti dell'avventura e le loro attività quotidiane senza per questo rinunciare a un certo *sense of wonder*.

L'avventura in realtà inizia in modo completamente inatteso, in uno strano mondo fantasy in cui la protagonista, una giovane ragazza di nome April Ryan, si trova a interagire con un albero parlante e l'uovo di un drago di luce. Il tutto non è altro, come apprendiamo quasi subito, che un sogno scaturito dal fertile subconscio della ragazza. Da qualche tempo a questa parte April è perseguitata da questi strani e surreali sogni che paiono farsi di notte in notte sempre più vividi, ma che con il sorgere del giorno è costretta a dimenticare per concentrarsi sui ben più concreti problemi della vita quotidiana... April, come scopriamo ben presto, è in realtà una giovane studentessa d'arte piena di speranze appena giunta dalla campagna nella gigantesca e immaginaria megalopoli di Newport. Insieme ad altri studenti e amici incontrati nella grande città April conduce una vita *bohemiene* nel quartiere di Venice, così chiamato per i numerosi canali che si intersecano tra le sue case. Venice è una specie di piccola comunità isolata, più tranquilla e a misura d'uomo rispetto alla "bladerunneriana" Newport, e

Qualunque cosa sia, di certo non siamo più in Kansas...

Una delle prime conversazioni di April. Molti indizi sull'avventura sono disseminati in modo "innocente" fin nelle prime battute.

http://www.oldgamesitalia.net/

Newport, la città del XXIII secolo in cui inizia l'avventura. Su uno di quei taxi volanti c'è Bruce Willis!

Tutte le conversazioni vengono registrate nel diario di April, così che è sempre possibile rileggerle alla ricerca di qualche indizio

"Usa la forza, Luke!"

Come in ogni buona storia non mancano le citazioni!

abitata soprattutto da studenti. April studia all'Accademia dell'Arte, si guadagna da vivere lavorando saltuariamente al bar locale (obbligatorio punto di incontro della compagnia di amici) e vive in una stanza d'affitto nella Casa di Confine. Questo luogo dal curioso nome è una pensione per studenti gestita da una donna di nome Edith e dalla sua compagna Mikki (e si'…).

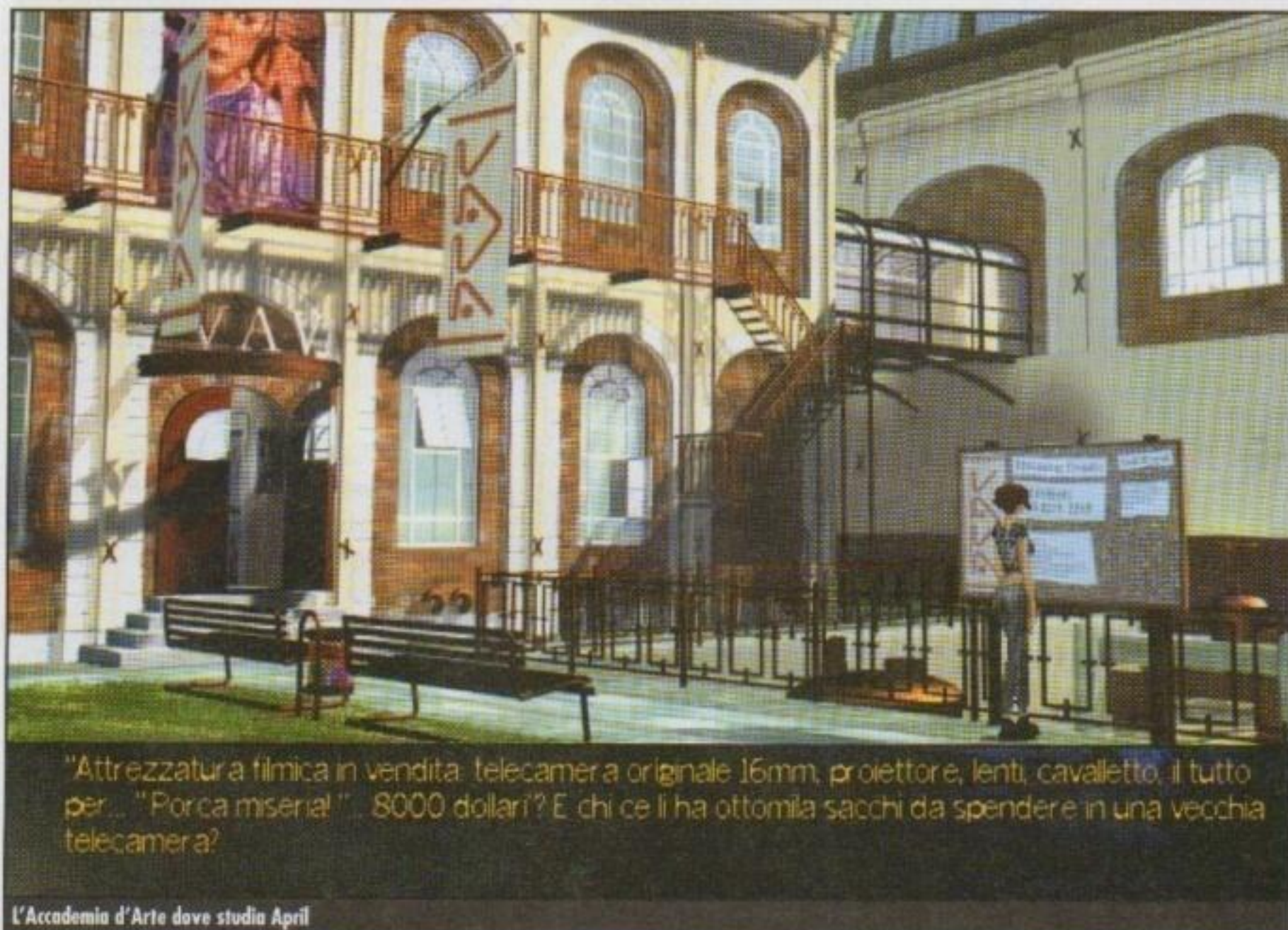
Anche nel XXIII secolo tutto sembra dunque procedere sui binari della realtà quotidiana (se escludiamo un fastidioso blocco creativo di April, qualche strano fenomeno tipo un'oloscultura di un drago che si anima come un drago vero e i sogni), finché, preceduto da fenomeni sempre più inquietanti che iniziano a alterare la quotidianità di Newport, "qualcosa" accade… qualcosa che per April e per i suoi amici sarà l'inizio di un viaggio di scoperta fisica e metafisica davvero senza precedenti.

TLJ è diviso in capitoli, e il primo tra questi è completamente dedicato alla presentazione della protagonista e del suo mondo. Si tratta di un prologo dalla struttura in parte a sé stante rispetto al resto del gioco, consistendo quasi in un romanzo interattivo costellato da semplici enigmi che in un'avventura vera e propria: vi sono molti dialoghi, e attraverso di essi apprendiamo direttamente e indirettamente molte cose della vita di April, dei suoi amici e della grande megalopoli. Tutto ciò non è affatto fine a sé stesso ma contribuisce a creare quel fertile terreno di affezione emotiva che renderà ancora più importanti gli epocali eventi che stanno per sconvolgere la vita della piccola comunità.

Come abbiamo accennato, la struttura di gioco di *TLJ* non vincerà premi per la sua originalità: il puntatore del mouse controlla praticamente tutto, indicando ad April dove spostarsi nel mondo di gioco, con quali oggetti si desidera farla interagire e con chi la si vuol fare parlare. Il puntatore è "intelligente", e cliccando su un oggetto o un personaggio esso eseguirà automaticamente l'azione più logica a esso collegata (per esempio "aprire" una porta o "ruotare" una manopola). Nel caso che due o più azioni siano egualmente logiche, una semplice interfaccia a icone apparirà sullo schermo permettendo di scegliere l'azione desiderata. Per esempio, una caramella potrà essere esaminata, mangiata o selezionata per essere offerta a qualcuno.

Le conversazioni con i personaggi non giocanti avvengono tramite un sistema a menù attraverso il quale è possibile scegliere la risposta che vogliamo dare.

Spostando il puntatore nella fascia alta dello schermo, infine, si fanno apparire tre icone che permettono, rispettivamente, di accedere all'inventario degli oggetti raccolti, di fare apparire il menù delle opzioni e di uscire dal gioco. Naturalmente oltre alla trama e ai dialoghi un'avventura si giudica sulla base degli enigmi proposti. In *TLJ* la maggior parte di essi è piuttosto facile, e consiste nell'utilizzare gli oggetti dell'inventario su altri elementi del paesaggio così da produrre azioni che, a loro volta, ci permetteranno di ottenere altri oggetti o di accedere a nuove aree del gioco. Qua e là si incontra il consueto *puzzle* logico, come azionare nell'ordine corretto gli interruttori per riattivare un macchinario osservando come essi modificano l'orientamento di alcune barrette, ma in definitiva *TLJ* non offre nulla di nuovo all'avventuriero che si è fatto le ossa su *Fate of Atlantis* o *Gabriel Knight*. April non può mai morire in seguito alle sue azioni, e non vi sono vicoli ciechi nel gioco (intesi come situazioni dalle quali non si può più uscire se non ricaricando). In parole povere, se vi trovate bloccati potete girare liberamente in lungo e in largo senza timore finché non vi verrà l'idea giusta per andare avanti.

Per quanto gli enigmi siano mediamente facili, una manciata tra essi è però fastidiosamente illogica. In un caso, per esempio, è necessario usare un oggetto non sull'animale su cui sarebbe logico farlo, ma sul luogo ove si desidera che l'animale stesso

"Attrezzatura filmica in vendita: telecamera originale 16mm, proiettore, lenti, cavalletto, il tutto per... "Porca miseria!" ...8000 dollari? E chi ce li ha ottomila sacchi da spendere in una vecchia telecamera?

L'Accademia d'Arte dove studia April

Le conversazioni avvengono tramite un classico menù di possibili risposte: in verità potete sempre sperimentarle tutte senza danni per il proseguimento dell'avventura

L'incomunicabilità: un grave problema anche nei mondi specchio della spiritualità dei viventi

E' solo un sogno, per ora...

O April ha visto un drago, o le sono arrivati i rendiconti sulle azioni new economy che aveva acquistato...

si sposti – un'idea che a noi è venuta solo dopo parecchia frustrazione. In altri casi il gioco presuppone che la protagonista dopo avere compiuto un azione importante torni in una locazione precedentemente visitata per scoprirvi qualcosa di nuovo... senza però dare alcun indizio su "dove" tale cosa nuova è avvenuta! Ciò in realtà non è un problema grave, perché si presume che ogni avventuriero bloccato che si rispetti giri comunque per tutte le locazioni del gioco alla ricerca di qualcosa che gli è sfuggito. Ma rendere tale regola, in alcuni punti, una vera e propria necessità non è certo la scelta di *design* più felice di *TLJ*.

E già che ci troviamo dalle parti della sezione "difetti" vale la pena notare come il gioco non sia tecnologicamente avanzatissimo: la grafica "finto 3D" è limitata a un modesto 640x480, mentre le animazioni dei personaggi e dei fondali (quando ci sono) sono abbastanza primitive (April, in particolare, corre come una papera). Tali limiti sono però più che bilanciati dalla grande creatività mostrata dai progettisti nella creazione degli ambienti di gioco e dei personaggi più o meno fantastici che li popolano. La verità è che stiamo sperando che alla Fun Com abbiano fatto abbastanza soldi da giustificare un *TLJ 2* con la creatività del primo e la qualità tecnica di *Gabriel Knight 3*!

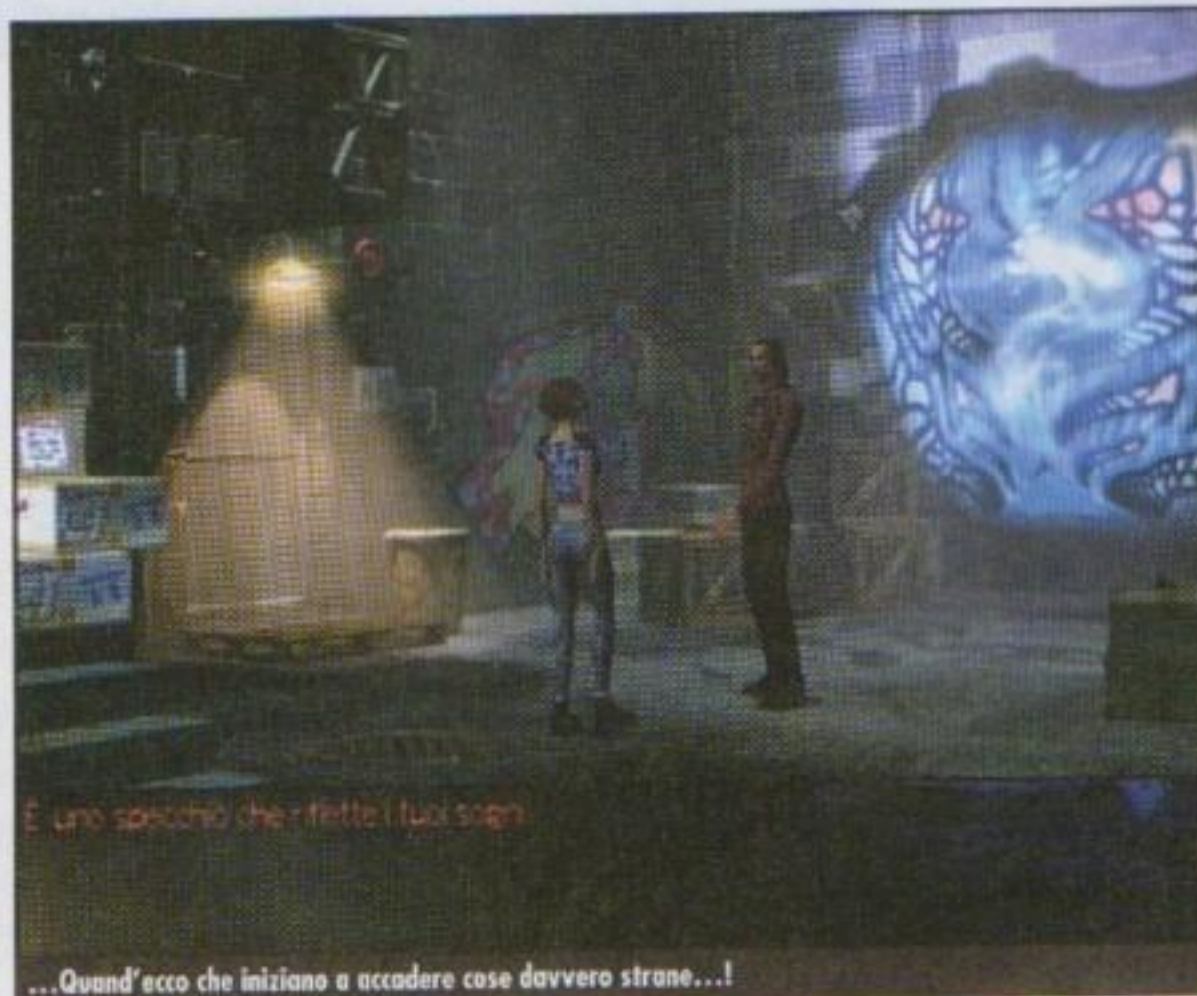
La ragione per cui ci siamo mantenuti così generici nel presentare la trama è che il processo di scoperta progressiva dell'ambientazione di *TLJ* è così coinvolgente e pieno di sorprese che raramente in passato siamo stati così esitanti nel rivelare alcunché. La base "filosofica" del gioco (il dualismo tra razionale e spirituale) viene saldamente definita nella prima parte attraverso conversazioni apparentemente innocenti (una discussione tra tecnica e contenuto emotivo nell'arte, o la scherzosa considerazione che la "Casa di Confine" si trova davvero al confine tra il mondo dei giovani artisti e quello ipertecnologico di Newport), ma poi essa si incarna in senso metafisico attraverso la scoperta dell'esistenza di due mondi, Stark (tecnologico) e Arcadia (fantasy) le cui drammatiche vicende stanno convergendo coinvolgendo gli abitanti di entrambi. Non diremo di più, anche se vale la pena di notare come l'avventura continui a portare April da un mondo all'altro, coinvolgendo nel suo "viaggio" anche i suoi amici e dando così senso alla profonda caratterizzazione di questi ultimi avvenuta nella prima parte. Quando sullo schermo accade qualcosa a qualcuno a cui ci siamo affezionati anche il nostro coinvolgimento è inevitabilmente maggiore. Vale infine la pena notare come, malgrado la relativa facilità di molti enigmi, il gioco sia molto lungo. In definitiva, se *TLJ* ci ha ricordato i tempi epici di *Gabriel Knight 1* e *The Dig* non è solo perché abbiamo completato tutti questi giochi mentre avevamo la febbre (anche se ciò può avere contribuito a un certo alone di misticismo che circonda il ricordo delle tre esperienze...). Da molto, molto tempo non vivevamo un'avventura tradizionale così bella, coinvolgente e profonda. *TLJ* è uno dei migliori giochi a cui abbiamo mai giocato: un titolo che avrebbe potuto essere un bellissimo libro ma che nel scegliere il PC per "incarnarsi" ha rivitalizzato da solo un genere che sembrava agonizzante. Nell'era dei *FPS* e dei *fps* (*First Person Shooters* e *frames per second*) creatività, immaginazione e capacità di raccontare dimostrano (ma guarda un po'!) di essere ancora in cima alla lista delle qualità che danno più emozioni. Ascoltate il nostro appello: giocate più avventure come questa! E comprate più fumetti!

Vincenzo Beretta

PCZ COMMENTO

Solo la relativa facilità degli enigmi e un motore di gioco leggermente obsoleto scremano dal voto finale quella piccola manciata di punticini che avrebbe reso *TLJ* uno dei titoli più premiati nella storia di PCZeta! *TLJ* è una grande esperienza emotiva e audiovisiva, con una delle trame più coinvolgenti degli ultimi dieci anni e uno spessore paragonabile al primo *Gabriel Knight*. Uno dei titoli più belli a cui abbia mai giocato in assoluto!

95

Alcuni oggetti possono essere esaminati da vicino e manipolati in schermate apposite

E' uno specchio che riflette i tuoi sogni

...Quand'ecco che iniziano a accadere cose davvero strane...!

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Maledetti terroristi, ancora una volta a seminare il panico tra inermi civili! Fortuna che c'è il Delta Force a vegliare su di noi... o no?

INFO

Genere: Azione/strategia
Casa: Novalogic Inc.
Sviluppatore: Novalogic Inc.
Distributore: C.T.O.
Prezzo: L. 139.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows95/98/2000/ME
Processore: Pentium II 400 MHz
RAM: 128 MB
Grafica: Scheda 3D compatibile Direct X 7.0
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 600MB

Collisione di pixel? Nooo, trattasi di levitazione post morte...

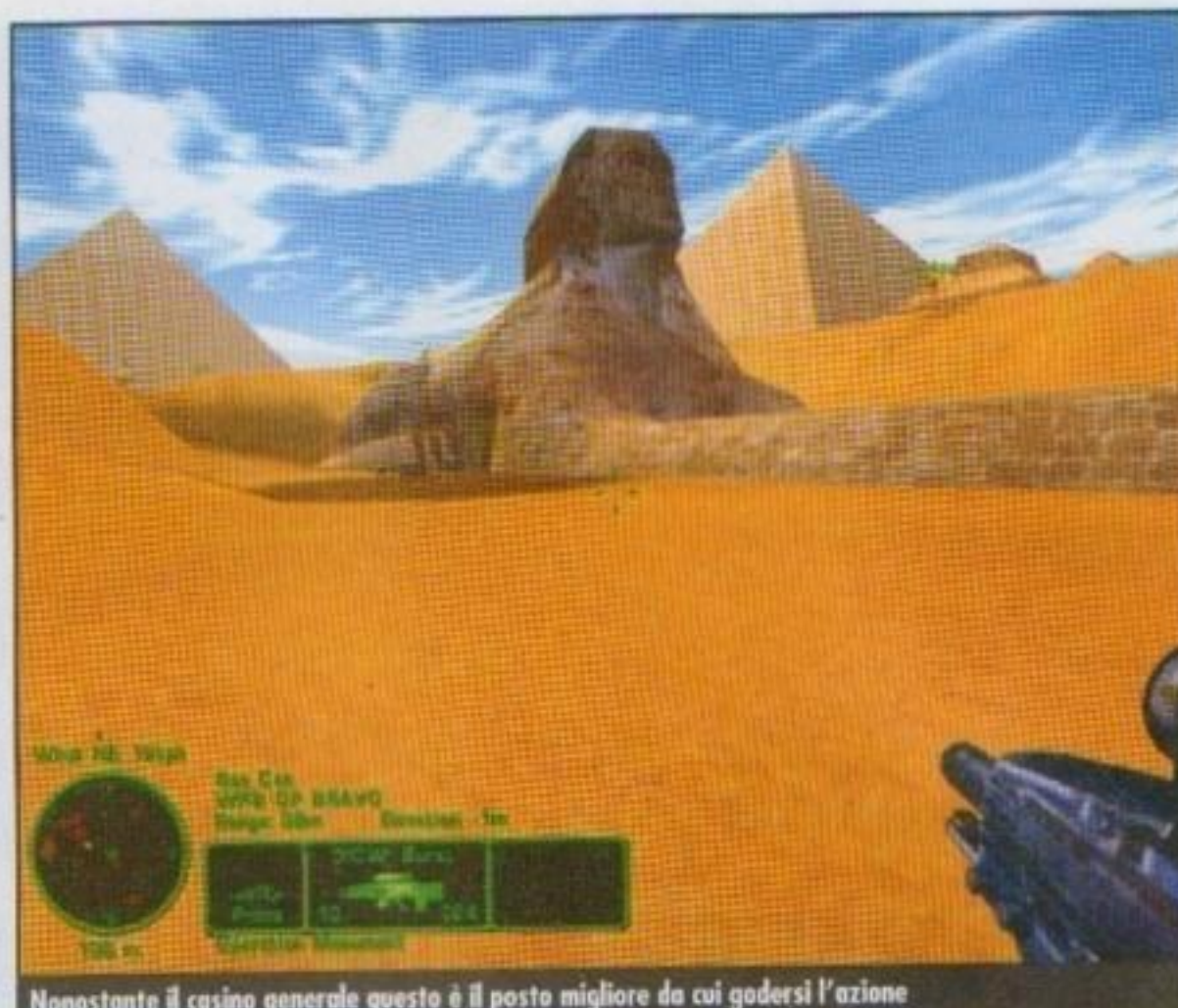
Un pugno di valorosi soldati specializzati in rischiosissime missioni anti-terrorismo: questo è il Delta Force che dà il nome alla serie di giochi, a metà strada tra l'azione pura e la strategia in tempo reale, inaugurata da Novalogic nel 1998.
Land Warrior, terzo capitolo della serie, prende il nome da un progetto in fase di sviluppo presso l'esercito americano, consistente in una serie di accessori in grado di garantire alle truppe di terra una maggiore quantità di informazioni sul nemico e il territorio, oltre a un buon numero di armi ad alto contenuto tecnologico (vedi box).
Tra i nuovi strumenti a disposizione dei soldati, e dei quali possiamo naturalmente avvalerci nel corso del gioco, il più importante è certamente il sistema satellitare GPS (Global Positioning Satellite) che consente al soldato di avere sempre sotto controllo la posizione di nemici e alleati sulla mappa, nonché tutti i punti di importanza strategica. Non mancherà, come da tradizione, un discreto equipaggiamento di armi, una trentina compresi i vari accessori, tra le quali spicca il fucile d'assalto OICW, che aggiunge alla possibilità di sparare raffiche di colpi quella di lanciare granate a frammentazione.
Delta Force: Land Warrior si articola in una serie di 20 missioni, di cui 10 rapide, nel corso delle quali ci troviamo a fronteggiare situazioni ad alto rischio in ogni parte del mondo. Ovviamente, prima di ogni missione veniamo indottrinati attraverso un rapido briefing che ci mette al corrente della situazione indicandoci obiettivi primari e secondari. Nel corso del gioco controlliamo un solo personaggio, scelto da una lista di 5, ognuno con proprie caratteristiche e abilità particolari: "Snakebite", per esempio, è veloce, silenziosa e abile con le armi leggere, in particolare con il coltello; "Gas Can", invece, è dotato di grande resistenza e un fisico massiccio, e predilige l'uso degli esplosivi. In ogni caso, pur controllando sempre un solo personaggio, siamo spesso assistiti da uno dei restanti quattro, controllato dal computer.
Uno dei problemi principali dei primi due titoli della serie, che pure hanno riscosso un successo discreto, era costituito da un motore grafico 2D decisamente antiquato, che offriva animazioni a scatti e pixel abbastanza vistosi. La buona notizia, in questo terzo capitolo, è che il vecchio motore grafico, il Voxel Space Engine, è stato finalmente aggiornato ed è ora in grado di garantire il pieno supporto all'accelerazione 3D, con

Uno dei terroristi, desto e vigile, scruta l'orizzonte. Peccato che siamo a mezzo metro da lui!

Con il mirino teniamo sott'occhio un elicottero nemico. Tempo di sfoderare il lanciarazzi!

Una parte del vasto assortimento bellico di Land Warrior

Pareti tempestate di geroglifici, benvenuti in Egitto!

La schermata di selezione dei personaggi

Nonostante il casino generale questo è il posto migliore da cui godersi l'azione

risoluzione massima di 1024x768.
Purtroppo, e qui entra in gioco la "sindrome della coperta corta", per curare al meglio il dettaglio grafico (comunque non eccelso), i programmatori della Novalogic sembrano aver trascurato un altro elemento, di importanza cruciale in un gioco di questo tipo: l'Intelligenza Artificiale. In effetti, i nostri nemici non sono affatto reattivi e hanno la tendenza a sorvolare sulla presenza di un estraneo (noi!) nel loro territorio. Per fare un esempio: se ci sono due terroristi a dieci metri l'uno dall'altro e ne fate fuori uno, quali reazioni vi aspettate dall'altro? Come minimo che entri in azione per scovarvi ed eliminarvi, se non addirittura che dia l'allarme e chiami rinforzi.
Ebbene, la reazione più comune in Land Warrior è la seguente: niente di niente, il terrorista continua a perlustrare con lo sguardo la sua porzione di territorio, come se non fosse successo nulla. Quando poi prendono la mira e iniziano a sparare ci si chiede se abbiano appreso l'uso delle armi alla scuola serale di Mr. Magoo, dal momento che non azzeccano un colpo...
Confessiamo che, dopo aver provato la formidabile IA dei nemici in ONI, a confronto i terroristi di Land Warrior sembrano far uso di un pesante cocktail di Valium e allucinogeni. Anche nei livelli successivi, l'incremento del livello di difficoltà non corrisponde tanto a un affinamento dell'IA del nemico, quanto piuttosto a un maggior numero di nemici da affrontare che, nelle fasi più concitate, trasforma Land Warrior quasi in un First Person Shooter.
Inoltre, la disposizione dei nemici sulla mappa non avviene in maniera randomatica, cosicché dopo aver giocato una missione sapremo esattamente dove si trova l'avversario. Si tratta di difetti che, purtroppo, penalizzano severamente l'interesse e la longevità della modalità single player. Questi problemi scompaiono magicamente nella versione multiplayer del gioco, da sempre il principale punto di forza della serie. Land Warrior può essere giocato via LAN o internet: in quest'ultimo caso, Novalogic mette a disposizione un proprio sistema di server denominato Novaworld, in grado di gestire un numero massimo di 50 giocatori per missione, impegnati nelle sfide classiche, dal Deathmatch singolo o di squadra, al Capture the Flag, ecc. Naturalmente la versione multiplayer del gioco sfrutta al meglio quelli che sono i pregi maggiori di Land Warrior (grafica e animazioni di buon livello, sonoro apprezzabile, mappe di gioco ampie e strategicamente interessanti), eliminando il problema dell'IA del nemico. Tra l'altro, grazie al sistema di comunicazione vocale Voice-Over-Net, interno ai server Novaworld, chiunque possegga una scheda audio Full-Duplex e un microfono può comunicare a voce con i propri avversari e compagni di squadra, godendo di un coinvolgimento ancora maggiore.
Resta da augurarsi che, in futuro, Novalogic presti più attenzione allo sviluppo della giocabilità dei titoli Delta Force, visto che elementi interessanti, anche in questo Land Warrior, non mancano.

Luca Di Bella

Due terroristi camminano ignari incontro al loro destino...

LAND WARRIOR, LA REALTÀ OLTRE L'IMMAGINAZIONE

Il progetto Land Warrior che dà il titolo al terzo capitolo della serie Delta Force non è frutto della fantasia del team Novalogic. Infatti, è dal 1991 che l'Esercito americano lavora alacremente su questo progetto, allo scopo di rendere ancora più letali le proprie truppe. Allo sviluppo del programma, il cui costo si aggira intorno ai 2 miliardi di dollari, sono interessati anche il corpo dei Marine e diversi stati stranieri. Si calcola che, a partire proprio da quest'anno e fino al 2014, saranno 45.000 le armi e gli strumenti che verranno distribuiti ai soldati. Oltre ad armi sofisticate come il fucile d'assalto OICW e il fucile subacqueo UAW, sono in fase di sviluppo uno speciale elmetto, dotato di un monitor che consentirà al soldato di visualizzare in tempo reale dati grafici, mappe digitali e informazioni sul posizionamento delle truppe, nonché un'armatura ultraleggera dotata di piastre modulari, in grado di proteggere il soldato da armi di piccolo calibro. Il progetto Land Warrior non è stato una semplice fonte di ispirazione per Novalogic: infatti, nel marzo dello scorso anno, l'esercito americano ha stipulato un contratto di collaborazione con la software house e adesso i titoli Delta Force sono utilizzati per le fasi di addestramento dei soldati.

PCZ COMMENTO

La varietà di armi a disposizione e le mappe grandi e ricche di interessanti spunti strategici costituiscono altrettanti punti di forza di Land Warrior. Il motore grafico supporta finalmente il 3D anche se, in quanto ad animazioni e definizione grafica di personaggi e ambienti, il gioco resta una spanna indietro rispetto ad altri disponibili sul mercato.
In pratica, quindi, pur rappresentando certamente un passo in avanti rispetto ai precedenti titoli, questo terzo capitolo della serie Delta Force appare alquanto debole in modalità single player, a causa principalmente di un'Intelligenza Artificiale abbastanza deprimente. In effetti, il gioco offre il suo meglio in modalità multiplayer, dove giocatori umani prendono il posto degli ottusi personaggi gestiti dal computer, garantendo sfide interessanti e certo più appassionanti. In definitiva, per chi ama il gioco in rete, Land Warrior resta una scelta consigliata. Se la lotta al terrorismo vi appassiona ma siete soliti giocare in single player... beh, non c'è dubbio che Rainbow Six: Rogue Spear rappresenti ancora il miglior titolo sul mercato.

68

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Gli orchi farfugliano alle mie spalle, e ridono di me. Perdo sangue, troppo sangue, non posso battermi adesso. Mi servirebbe... un panino al formaggio!

INFO

Genere: Action-RPG
Casa: Codemasters
Sviluppatore: Rebel Act Studios
Distributore: Halifax
Prezzo: L.99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95B/98/Me/2000
Processore: Pentium III 500
RAM: 128 MB
Grafica: Direct 3D con 32 MB
CD-ROM: 24x
Spazio su HD: 750 MB

Sto messo male e ho paura persino della mia ombra

Forse avrete già sentito parlare di questo *Severance*, del resto era un titolo molto atteso. Per chi stesse cascando dalle nuvole (occhio che vi fate male), precisiamo subito una cosa: non stiamo parlando di un vero e proprio RPG (o GDR che dir si voglia) e gli elementi ruolistici di questo titolo, pur bellissimo, sono limitati.

Per fare un paragone, nemmeno tanto azzeccato, sembra un po' di giocare a *Diablo*, ma con una visuale alla *Tomb Raider*.

OK, non proprio, visto che gli scontri sono quasi tutti corpo a corpo e vista la presenza delle "combo" come nei picchiaduro. Insomma, definitelo un po' come vi pare, questo *Severance*, ma non ignoratelo, anche perché sfugge sì alle definizioni ma si lascia giocare che è un piacere. E se dopo averlo finito proprio non riuscite ad abbandonarlo potete sempre sfidare un amico a *singolar tenzone* dentro una delle splendide arene multiplayer presenti.

Potremo anche fare questa brutta fine, e nessuno ci seppellirà

Ma guarda: un'entità maligna si sta materializzando davanti ai nostri occhi!

TRAMA? QUALE TRAMA?

Come nella miglior tradizione dei picchia-picchia di estrazione fantasy, possiamo inizialmente scegliere il nostro personaggio in una rosa di quattro elementi: troviamo il cavaliere, un po' attempato ma ancora cazzutissimo; l'amazzone, che qui recita il ruolo della *Lara Croft* un po' meno imbranata; quindi il nano, con la barba rossa e il boccale di birra e, per finire, il barbaro, vero sosia di un *Conan* qualunque. Giusto i fitti tatuaggi di quest'ultimo mi sembrano concedere un po' troppo alle mode del momento (a questo punto perché non fargli anche il piercing sull'ombelico?). Nel complesso, comunque, le differenze tra un personaggio e l'altro sono ben marcate, e donano un gameplay sufficientemente diverso a ciascuno dei quattro episodi. Il problema, semmai, è che nella realizzazione dei vasti livelli di gioco si sarebbe potuto, a nostro avviso, caratterizzare ancor di più le ambientazioni. Il risultato è, invece, fin troppo omogeneo, almeno per quel che riguarda i tre personaggi maschili, mentre risulta piacevolmente distante (almeno inizialmente) l'ambientazione dell'amazzone. Ma perché mai questi quattro simpaticoni un bel giorno hanno fatto armi e bagagli e si sono incamminati verso lidi ostili? All'inizio di ogni episodio viene fornita una pur succinta spiegazione che nel complesso suona più o meno così:

http://www.oldgamesitalia.net/

Non sto messo affatto bene, e quei bassorilievi mi angosciano pure un po'

stanno avvenendo cose strane, sono dannatamente curioso, voglio andare a vedere che succede... Nella fattispecie, ognuno dei quattro personaggi si farà strada con i suoi mezzi e a noi non resta che scegliere con quale iniziare.

Fatti sotto! Ti sei venduto alle forze del male, ma tra un po' ti venderanno in macelleria... a fette!

CAPITOLO I: IL CAVALIERE

Tranquilli, qui il "berluska" non c'entra (magari ne parleremo nel capitolo sul "nano"...), e il nostro Cavaliere è tutto meno che un uomo di belle parole. E' stato imprigionato da un suo rivale malvagio (ma va?) e adesso langue in una prigione meditando vendetta. Inizia così l'avventura di quest'uomo dal passato glorioso, pronto a imbracciare ancora una volta la spada per difendere i suoi valori e i suoi ideali. Come dite? Che ce ne frega degli ideali, vogliamo il sangue? E sangue avrete! Ma attenti a non abilitare il famigerato "parental lock", o a non disabilitare l'opzione "gore" (pena l'abilitazione dell'opzione "bush"... ok, ok, si scherza), altrimenti di sangue proprio non ne vedrete. Gli sviluppatori, infatti, attenti alle esigenze dei più piccini, hanno inserito delle opzioni per rendere l'azione meno cruenta e devo francamente ammettere che anche per me che non ho più otto anni le "mazzate" di *Severance* sono state decisamente al di sopra di quanto mi aspettassi.

Dimenticavo: prima di svegliarci in quella squallida prigione di cui sopra sarebbe buona norma affrontare il comodo tutorial, onde evitare di trovarsi davanti a un orco ben armato senza sapere che tasto schiacciare. Nel tutorial ci viene anche spiegato (ma gli appassionati di RPG queste cose le sanno) che non tutte le armi fanno al caso nostro e che conviene usare solo armi adatte al nostro personaggio. Per il cavaliere, di norma, una spada di media grandezza e uno scudo sono più che sufficienti.

Ma non di sole spadate è fatto questo gioco: il puzzle-solving, seppur in forma limitata e non estenuante, è presente anche qui, in forme chiaramente diverse per ogni personaggio. Nel caso del cavaliere l'uso di certi oggetti si rivela fondamentale, come per esempio le torce. Mettiamo di trovarci di fronte a una pila di casse di legno e proprio non ce la facciamo a sbriciolarle; il tutorial ci insegna: raccogli una torcia spenta da terra, accendila usando una torcia accesa al muro, quindi usala sulle casse di legno. Facile no? La cosa più bella è che il tutto avviene tramite un sistema di "riconoscimento" degli oggetti decisamente ingegnoso, anche se già sfruttato in altri titoli. In pratica, mentre ci muoviamo, il nostro personaggio "guarda" di tanto in tanto delle cose, attirando di conseguenza la nostra attenzione su di esse. Sugli oggetti guardati appare quindi una didascalia: in quel momento l'oggetto è "selezionato", e può essere usato. Se gli oggetti sono più di uno c'è un tasto apposito per passare da un oggetto all'altro, in sequenza, fino a quello che ci interessa. In totale ogni personaggio ha tre inventari: uno per le armi, uno per gli scudi e uno per gli oggetti e le pozioni. Con appositi tasti è possibile cambiare al volo le armi e usare oggetti, senza bisogno di interrompere i combattimenti, il che risulta abbastanza comodo nelle situazioni più concitate.

CAPITOLO II: L'AMAZZONE

Questa pulzella di belle speranze e dal gentile aspetto, inizia la sua avventura in un una specie di luna park azteco, con quattro belle piramidi a gradoni da esplorare e una quantità non indifferente di orchi malvagi e trappole tra i piedi. Nell'economia complessiva del gioco questo episodio è quello più orientato al puzzle solving, in puro stile *Tomb Raider*: premi questo bottone e poi quell'altro, poi abbassa la leva, poi evita la trappo-

Te l'avevo detto... Alla salute cumpà!

Ecco, adesso riempio questo secchio d'acqua e vado in giro a far gavettoni

Uhm... quel posto ha un aurea magica... sarà mica il cesso?

la, ecc. ecc. Come arma preferita, in questo caso, va sicuramente annoverato il "bastone", uncinato o meno, che l'amazzone gestisce con grande abilità. Peccato soltanto che negli spazi angusti sia più difficile beccare i mostri e molto più facile beccare il muro! A tal proposito, c'è da dire che l'ottimo motore grafico, splendido nella materializzazione di vasti ambienti all'aperto, mostra il fianco a qualche problemino in situazioni da *dungeon*. La visuale, come vi sarete accorti, è agganciata alle spalle del personaggio, il che fa sì che questo ruoti sull'asse destra-sinistra, lasciando l'asse verticale libero e gestibile dal giocatore come crede; normalmente nelle fasi di combattimento è più comodo tenere la telecamera in alto, così da avere la più ampia visuale possibile, ma nei cunicoli, o quando siamo con le spalle al muro, "scatta" il bug: la visuale si blocca e il mouse non comunica più col nostro alter-ego. Capite che ritrovarsi con la telecamera spalmata sul fondoschiena della nostra amichetta (visuale per altro piacevole) mentre dall'altra parte qualcuno ci mazzolia di brutto… non è esattamente il massimo. E questo fenomeno si verifica, ben inteso, con tutti i personaggi. La soluzione che personalmente ho adottato è stata quella di attirare i nemici il più possibile all'aperto e di cercare comunque di non dare mai le spalle al muro.

Per essere un'amazzone, il "petto" non le manca… ehm…

CAPITOLO III: IL NANO

Fiera stirpe di bevitori, i nani sarebbero per natura miti e contemplativi. Ma guai a mettersi contro uno di loro, armato di accetta e per di più incavolato nero… Incavolato a ragione, tra l'altro.
Gli orchetti mattacchioni che tanto ci hanno impensierito nei capitoli precedenti, qui stanno facendo proprio uno strage e non possiamo certo restare a guardare.
Nonostante il suo buffo incedere il nano di *Severance* è forse il personaggio che più ho apprezzato: il suo modo di combattere è divertentissimo e molto più cruento dei due personaggi precedenti, in questo senso avvicinandosi allo stile del barbaro.
Se qualcuno in redazione mi ha accontentato dovreste vedere tra le immagini di queste pagine il risultato di tanta foga: una bella gamba mozzata!
E già, perché se c'è una cosa che in *Severance* si spreca, queste sono le mutilazioni. Ma vi immaginate un cosetto alto un metro e venti, forte come un orso e incavolato come un'ape che vi viene addosso armato di un accetta più grossa di lui? Io me la darei a gambe, visto che dopo le gambe se le tiene lui per trofeo…
Un'altra cosa che ho parecchio apprezzato di questo episodio sono le ambientazioni, decisamente suggestive: molto più originali e decadenti del classico castello (sai che palle!), e decisamente lontane dagli stereotipi "tombraideriani" in cui si muove l'amazzone, ancora una volta avvicinandosi per stile e realizzazione agli scenari in cui si muove il barbaro. Ma di chi mai parlerà il prossimo capitolo? (*NdR, …boh?*)

Oh, mannaggia, hanno sterminato il mio villaggio…

CAPITOLO IV: IL BARBARO

Ed eccolo qua, il nostro Conan dalla mascella bronzea! Lui sì che è un vero macho, tant'è che il suo artwork campeggia glorioso nella schermate di caricamento del gioco.
Come vuole la tradizione, il signor barbaro è un tipo che non bada a spese, quantomeno riguardo alla biancheria intima, rigorosamente di pelle borchiata e pellicciotto. Le sue armi preferite sono lo spadone a due mani, per l'uso del quale non è possibile imbracciare anche lo scudo e la classica faretra. A tal proposito nel tutorial è presente una specifica locazione per allenarsi al tiro con l'arco e vi consiglio di restarci per parecchio ad allenarvi. L'uso dell'arco è infatti piuttosto vantaggioso in parecchi momenti e gli scenari del barbaro tendono decisamente a esaltarne l'utilità. Basta infatti un colpo messo a segno come si deve ed ecco che il nostro nemico va giù come una pera cotta: barcolla un po', si porta le mani verso la ferita, (*NdR, la guarda strabuzzando gli occhi?*), e infine stramazza al suolo. Scene molto cinematografiche e di sicuro impatto. Ma sia ben chiaro che non è per codardia che il nostro si tiene a distanza e vi assicuro che preferireste morire con una

Pronto a ricevere una bastonata tu-sai-dove?

Siamo migliorati parecchio e saliamo di livello… yuppieee

Come si dice qua a Roma: "te sego le gambe!"

freccia in petto piuttosto che in quell'altro modo che il nostro Conan predilige. Quale? La decapitazione e quale se no!

GAMEPLAY, GRAFICA ECC.

Nonostante la varietà delle locazioni e gli stili dei singoli personaggi, il gameplay di *Severance* resta comunque ancorato a un modello che, nello specifico, coniuga abbastanza bene il picchiaduro a spadate con il gioco di ruolo, ficcandoci dentro un po' di action adventure che non guasta mai. Gli elementi ruolistici si concretizzano nella suddivisione in livelli, in tutto quattro, che ogni personaggio raggiunge di volta in volta migliorando in abilità con le varie armi e nelle specifiche preferenze di ogni personaggio verso determinate armi.

Al momento di iniziare a giocare noteremo poi due valori, uno a destra e uno a sinistra dello schermo, indicanti rispettivamente il nostro potere in attacco e in difesa.

Crescendo di livello, o utilizzando armi più performanti, entrambi questi valori migliorano, così come aumentano i nostri punti vita. Questi ultimi possono essere reintegrati, strada facendo, con diversi tipi di alimenti sparsi per gli scenari: abbiamo il pane, il formaggio, la carne e la frutta ma anche alcuni tipi di funghi e di radici. Ognuno di questi alimenti ha un potere nutrizionale differente, e così sarà più facile mettersi in forze con il prosciutto piuttosto che con i funghi. Non mancano, come di consueto, le pozioni rigeneranti che posso anche essere custodite nell'inventario, insieme a chiavi e oggetti di varia utilità. Venendo ai combattimenti, è possibile osservare un altro fattore determinante per la riuscita di uno scontro, ovvero la "forza" necessaria per lo svolgimento di una singola mossa. Ereditando dai picchiaduro il sistema delle combo, *Severance* ci consente di mettere in atto diversi tipi di attacco: i più semplici sono anche quelli di più veloce esecuzione e richiedono un minimo sforzo per andare a segno, mentre i più complessi richiedono più tempo e più energia per "caricarsi", e allo stesso modo richiedono più tempo al personaggio per poter eseguire un'altra mossa. Ogni arma, inoltre, porta con se determinati valori che normalmente aumentano i punti attacco e diminuiscono i punti difesa e possono inoltre richiedere che il personaggio abbia raggiunto un determinato livello per essere usate. Si capisce quindi come la componente dei combattimenti sia fortemente influenzata da fattori ruolistici implementati e come il tutto sfoci in un piacevolissimo mix, né troppo tecnico, né troppo immediato, comunque facile da apprendere per gradi, nello stesso modo in cui il nostro personaggio cresce di livello e apprende nuove mosse.

E adesso vienimi a dire che non ti ho fatto male...

'NAMO A MENÀ, VÀ...

La grafica, in tutto ciò, fa la sua parte, mostrandoci modelli ottimamente realizzati, animazioni convincenti e scenari molto suggestivi. Giusto un appunto lo farei alla *palette* cromatica, un po' troppo uniforme che non dà il giusto risalto ai 32 bit di colore che le moderne schede grafiche permettono. In compenso le texture vantano, alle volte, dimensioni davvero ragguardevoli e rendono alcuni paesaggi di una bellezza disarmante. Nel complesso potremmo dire che laddove i colori non sono tantissimi, e nemmeno i poligoni, l'atmosfera è resa comunque dalla bellezza delle texture e dai giochi di luci e ombre, questi ultimi sapientemente dosati e usati con maestria. Ancora, di piacevolissimo impatto la resa grafica dell'acqua, sulla cui superfiche increspata si riflettono verosimilmente gli scenari circostanti e le fonti luminose. Meno belli gli effetti particellari, sempre in riferimento ai liquidi ma quest'ultimo difetto passa decisamente in secondo piano rispetto alla realizzazione di un altro liquido che nel concreto scorre a litri: il sangue. Vi stupirete (forse) anche voi di come la preziosa e rubiconda sostanza si sparge al suolo schizzando da arti mutilati e da ferite larghe dieci centimetri. Inorridirete (forse) anche voi quando lo vedrete non solo allargarsi a terra ma gocciolare in tiepidi rivoli giù dentro la grata di un tombino o l'anfratto di una roccia. Per concludere, un plauso ulteriore alla colonna sonora, quasi assente nei momenti di calma ma pronta ad alimentare la tensione nei momenti decisivi. Prima che qualcosa accada, insomma, sentirete sempre un rullo di tamburi...

Sebastiano Pupillo

Ragazzi, consiglio numero uno: mai perdere la testa!

Il bersaglio è immobile e io ho una mira da far spavento: ZAC!

PCZ COMMENTO

Un gioco che non si lascia sfuggire niente, questo *Severance*. E' divertente come un action adventure, vanta livelli ben congegnati e dall'ottima resa grafica, aggiunge combattimenti all'ultimo sangue ed elementi ruolistici, suddividendo il tutto in quattro capitoli diversi per ambientazione, trama e protagonista. Se non fosse per quel problemuccio alla gestione della telecamera che a volte rende confusionari gli scontri, avrebbe meritato un voto da favola...

91

http://www.oldgamesitalia.net/

HEROES CHRONICLES

I gatti hanno nove vite. Heroes of Might and Magic 3 ne ha molte di più, e il solo Heroes Chronicles rappresenta quattro reincarnazioni in un colpo solo. New World Computing meglio di Budda?

INFO

Genere: Avventura strategica
Casa: New World Computing
Sviluppatore: interno
Distributore: 3DO
Prezzo: L. 30.000 ogni singolo CD

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x
Processore: 200 Mhz
RAM: 32 Mb
Grafica: N.D.
CD-ROM: 8X o superiore
Spazio su HD: N.D.

Chi non conosce la saga di *Heroes of Might and Magic 3* non ha mai comprato una rivista di videogiochi e probabilmente possiede un personal computer solo da pochi mesi. Attenzione prego, si sta parlando di uno dei migliori videogiochi di sempre: uno strategico a turni che riesce a essere semplice e immediato ma allo stesso tempo complesso e profondo. Descrivendo l'arte di creare videogiochi divertenti come una delicata alchimia, si può affermare che con *Heroes 3* la New World Computing è stata in grado di tramutare il piombo in oro. E di piombo inizia a essercene sempre di meno in giro, mentre l'oro è ultra svalutato, visto che si è sfruttato il successo del gioco mettendo sul mercato ogni sorta di add-on, data disk e versione riveduta. Dopo le svariate campagne del gioco originale e quelle di tre espansioni titaniche, senza contare i livelli creati con l'editor di missioni, ci troviamo davanti a questi quattro CD piuttosto inquietanti chiamati "*Heroes Chronicles*". Di che si tratta? Presto detto: di una saga epica in quattro atti, venduti separatamente e tutti a prezzo concorrenziale (circa 30.000 lire l'uno!), raccontata usando *Heroes of Might and Magic 3*. No, niente novità nel motore del gioco e nemmeno nell'interfaccia. Non troviamo nemmeno una skin nuova per ognuno dei quattro episodi, proprio niente di nuovo. Si possono considerare i quattro cd di *Heroes Chronicles* quattro campagne di gioco aggiuntive ma tutte stand-alone. I quattro giochi, chiamati nell'ordine d'uscita "*Warlords of the wasteland*", "*Conquest of the underworld*", "*Masters of the elements*" e "*Clash of the Dragons*", raccontano le epiche gesta di Tarnum, un re bizzarro ma soprattutto un eroe versatile che si viene a trovare di volta in volta in situazioni scottanti. Per uscirne non dovrà fare altro che radunare delle truppe, chiamare al suo soldo altri eroi, conquistare artefatti magici e città nemiche e, infine, dominare gli avversari con la forza. Niente di nuovo per l'appunto. Ogni gioco è composto da soli otto scenari ma tutti molto curati e straripanti di finestrelle di testo in cui si racconta minuziosamente l'evolversi della situazione. Sui vari Cd non sono purtroppo presenti altri scenari, editor e nemmeno la campagna di Erathia dell'originale *Heroes 3*.

Il destino di un uomo non è cosa da prendere sottogamba

Almeno le icone del menù principale potevano cambiarle!

In ogni CD sono presenti delle missione preview degli altri giochi della serie

UNA SAGA INFINITA...

Appare più che scontato che la 3DO abbia messo in vendita questa saga economica per sfamare i fan più appassionati della serie *Heroes*, sempre più in crisi d'astinenza in attesa di *Heroes 4*. Errore: dalla software house veniamo a sapere che questi quattro CD sono destinati a coloro che non conoscono per niente la serie e che dovrebbero avvicinarsi al gioco proprio grazie a questi titoli economici, peraltro molto meno difficili delle ultime espansioni. Bizzarro... forse alla 3DO non si sono resi conto che oramai nei negozi di videogiochi si trovano a prezzi stracciati, sia *Heroes 3 Shadow of Death* che include qualche centinaio di scenari, sia *Heroes 3 complete*, sulla cui completezza ed enormità non voglio nemmeno soffermarmi. Insomma, dicano quello che vogliono ma i quattro cd di *Heroes Chronicles* non possono veramente essere consigliati ai novellini della serie, vista l'imbattibile concorrenza dei capitoli precedenti. Rimane da verificare se gli appassionati di lunga data debbano prendere il considerazione l'acquisto di questi quat-

Dai, queste finestrelle di testo sono veramente insopportabili

L'esperto di Heroes 3 sa che anche pochi Sharpshooters possono avere la meglio su eserciti ben più numerosi

tro CD. Visto che mi posso tranquillamente includere nella categoria dei veterani, ripercorro ciò che mi è passato per la testa giocando a questa saga. Inizialmente l'indifferenza: sul fatto che stessi giocando allo stesso gioco per l'ennesima volta non ci sono stati dubbi fin dall'inizio. Anche la consapevolezza che in poco tempo non avrei più potuto staccarmi dal monitor per colpa delle solite maledette mappe fantasy piene di mostriciattoli non si è fatta mancare. E così è stato. Al di la delle quattro storie narrate durante queste campagne, proprio il gioco in sé ha rappresentato ancora una volta un motivo valido per fare le ore piccole. Qualche truppa rara o quasi mai vista di tanto in tanto e qualche artefatto innovativo erano sempre sinonimo di felicità. Insomma, tutte emozioni già provate giocando a *Shadow of Death* l'anno scorso. L'unico problema è che la sensazione di deja vù ha sempre più rischiato di diventare pura routine.

MA MI DIVERTIRÒ OPPURE NO?

Alla fine di ogni campagna, pur essendosi divertiti, ci si chiede se sia il caso di passare alla successiva, dovendosi sorbire un'altra installazione. Un po' alla volta si riesce a giocare a tutto, però la mancanza di entusiasmo si fa via via sempre più palpabile. Il fatto che manchi l'opzione multiplayer in questi quattro giochi rende il tutto ancora più claustrofobico. La fortuna di *Heroes Chronicles* è che si basa su uno dei giochi più longevi e meno inappetibili della storia. *Heroes 3*, lo dissi anche al tempo della sua prima recensione sul web, è un gioco che sa sedurre e si lascia vivere senza patemi. E' pieno di cose da fare e tenere d'occhio ma non stressa, raggiunge l'obiettivo divertendo con leggerezza, grazie all'interfaccia pulita, immediata ed essenziale. Per quanto riguarda la narrazione delle gesta di Tarnum, il tutto si svolge principalmente in finestrelle testuali che, ogni pochi passi del nostro eroe, compaiono per spiegarci in prosa cosa sta succedendo nel gioco. A questo punto devo farvi una piccola mediazione: ho sempre trovato insopportabili e piuttosto pretestuose queste narrazioni nei vari scenari di *Heroes 3*. In genere dopo la prima campagna non ho più letto la storia che si dipanava nei vari scenari di *Armageddon's Blade* e *Shadow of Death*. Perché? Perché trovo *Heroes 3* un meraviglioso gioco di strategia ma lo vedo anche del tutto inadatto a raccontare una storia. Io vedo i miei eroi, li mando dove voglio e li faccio combattere in epiche battaglie. Poi mi compare una finestra di testo e mi dice "Tarnum riceve un messaggero che racconta di come le truppe avversarie si stiano radunando a nord… ah, atroce destino, la battaglia lo attende ancora una volta! Usa la forza che gli dei ti hanno concesso!". Si chiude la finestrella, ricompare il nostro eroe su quella mappa fantasy tutta scintillante e piena di cose "carine", e se vogliamo possiamo anche farlo tornare in città a riposare. Le cose narrate, diciamocelo, non le vediamo davanti ai nostri occhi. Sono solo un contentino per giustificare il nostro errare per quei mondi dilaniati dalle guerre. Ma non vedremo mai Tarnum tornare di sua volontà in una città schifato dalla carneficina, non vedremo mai quel messaggero di cui sopra e alla fine faremo quello che ci pare e piace. Tanto vale lasciare alla fantasia del giocatore il compito di creare un background per il gioco. Non leggendo le varie finestre di testo, per farla breve, io mi sono sempre divertito di più.

Il secondo episodio "Conquest of the underwolrd" si gioca quasi tutto sottoterra...

LI COMPRO O NON LI COMPRO?

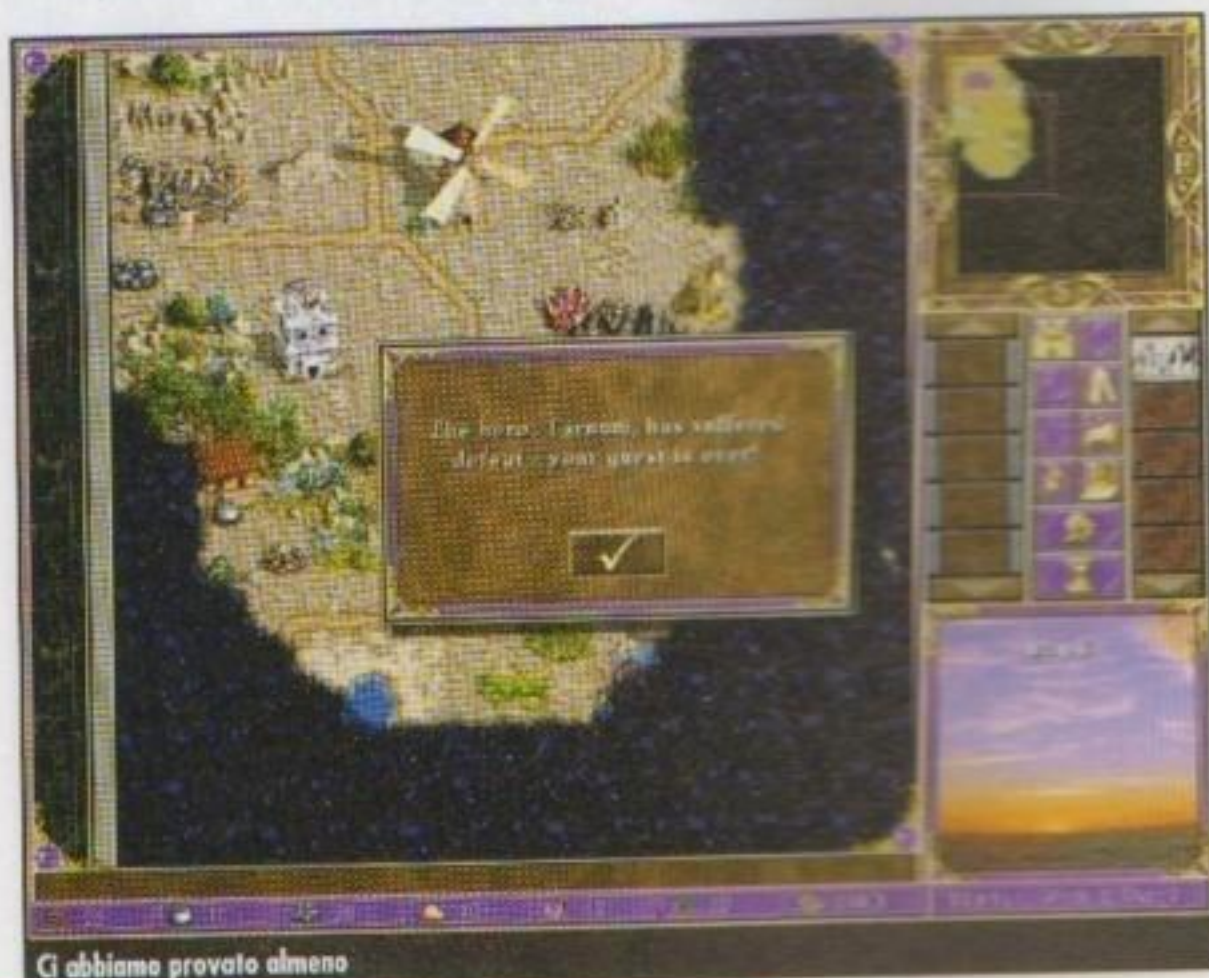
Non è detto che tutti condividano questa mia opinione comunque e visto che proprio sulle gesta di Tarnum si basa tutta la tetralogia di *Heroes Chronicles*, forse è un bene leggere che combina questo pover'uomo.

Ci ho provato per un po' e la storia sembra essere anche interessante. In definitiva se siete degli appassionati di *Heroes 3* in crisi d'astinenza, questi 4 CD, visto anche il prezzo abbordabile, possono essere un similmetadone accettabile e anche gradito. Volendo acquistare solo uno dei quattro CD, tanto per provare, vi consiglio di prendere *Masters of the Elements*, forse il più divertente della serie.

Flavio Muci

PCZ COMMENTO

Quella di *Heroes Chronicles* è una tetralogia di giochi a prezzo economico basati su *Heroes of Might and Magic 3*. Ognuno dei quattro CD narra le gesta di Tarnum e lo fa attraverso otto scenari molto curati e divertenti. Se non esistesse *Heroes 3* e vedessimo per la prima volta in azione il gioco in questa serie, il voto assegnato alla saga sarebbe in bilico fra l'8 e il 9. Purtroppo, o per fortuna, di incarnazioni di *Heroes 3* ne abbiamo già viste parecchie e molto più complete di questo *Chronicles*, quindi il voto va visto in questa prospettiva. Se siete nuovi alla serie meglio acquistare "*Heroes of Might and Magic 3 Complete*", oppure "*Shadow of Death*", visto che contengono assolutamente molti più scenari e campagne di tutti e quattro i CD di *Chronicles* messi assieme. Se siete degli aficionado di *Heroes 3* e credete che un po' di nuovi scenari si meritino 30.000 lire, correte in un negozio di videogiochi.

65

Ci abbiamo provato almeno

Ognuno dei quattro giochi della serie offre otto scenari, come potete ben vedere

http://www.oldgamesitalia.net/

FARGATE

Rassegniamoci, gli alieni non saranno verdi, non avranno le antenne, non saranno bassi e non emetteranno suoni riconoscibili. Saranno, piuttosto, simili ai delfini...

INFO

Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Microids
Sviluppatore: Super X Studios
Distributore: Leader s.pa.
Prezzo: L. 79.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/Me/2000
Processore: Pentium II 300
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D con 4 MB
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 350 MB

I pianeti sono circondati da satelliti e da un'atmosfera, come nella realtà

Dopo esserci occupati con gioia e dedizione dei due capitoli della saga di *Homeworld*, eccoci davanti a un uno dei primi "cloni" in carne e ossa usciti sul mercato. Intendiamoci, clone di tutto rispetto questo *Fargate* che ha vinto tra l'altro l'ultima edizione dell'Indipendent Games Festival. Da parte del sottoscritto resta sempre e comunque una certa diffidenza per i cosiddetti cloni; è facile infatti che nel tentativo di ricalcare un design di successo si realizzi comunque un buon gioco ma questo non vuol dire che automaticamente valga la pena comprarlo. L'enorme mole di cloni di *Doom* ha infatti generato, tempo addietro, un vero e proprio genere, il che vuol dire che in mezzo a tanti ottimi giochi ci sono anche dei titoli assolutamente da lasciar perdere. Per fortuna (e tiriamo tutti insieme un sospiro di sollievo) non è questo il caso di *Fargate*: il gioco pubblicato da Microids si presenta infatti come un temibile concorrente della saga di *Homeworld*, nonostante sin dall'inizio alcuni suoi aspetti facciamo pensare per il peggio.

Partiamo quindi dall'introduzione che ci narra, con lo stesso motore grafico del gioco, l'antecedente dal quale tutto ha inizio. Ci troviamo negli scomodi panni di Viscero (che nel gioco viene pronunciato con l'accento sulla "e"), un ex contrabbandiere assunto adesso dal Proximan Defence Corp, l'organismo di difesa degli umani che (tanto tempo fa) si avventurarono sull'astronave Copernicus in direzione di Proxima Centauri. Adesso la sopravvivenza dei Proximan è fortemente insidiata da alieni di varia foggia e dall'infida flotta imperiale al comando di un tizio evidentemente malvagio. Per fortuna il nostro capo è un signore per bene e con la barba bianca. Ironia a parte, devo ammettere che in un primo momento la banalità di luoghi e situazioni mi ha lasciato abbastanza demoralizzato. Flotte imperiali? Alieni? Ho pensato: "e da dove sono sbucati gli alieni, da un tunnel spazio temporale?"; nemmeno il tempo di pensarlo che la mia flotta "scopre" incredula delle strane formazioni che sembrano dei buchi con tutt'attorno un campo energetico violaceo. Bene, mettiamo da parte i pregiudizi e passiamo ai fatti, tanto non c'è molto da dire sulla trama: sciatta e banale. Ma andiamo avanti.

Le mie armate schierate in attesa del nemico

Accidenti, mi hanno beccato!

IMPARARE DIVERTENDOSI

Dopo aver appreso chi siamo e chi ci comanda, il gioco ci propone un tutorial abbastanza chiaro e assolutamente necessario. Sarà anche un clone di *Homeworld* ma questo non vuol dire che ne abbiano clonato anche l'interfaccia. Qui infatti l'hub è decisamente diverso e consta di quattro finestre che in posizione di riposo lasciano libera la visuale ma che possono essere bloccate in primo piano se di frequente consultazione. Il menù sulla destra è "contestuale" e, a seconda dell'elemento selezionato, mostra opzioni differenti, mentre quello in alto mostra per ogni squadra selezionata i singoli componenti e il loro status. Il tutto risulta abbastanza funzionale e comodo in ogni situazione. Chi ha giocato a *Homeworld* ricorderà inoltre che era presente una visuale "strategica" da dove si potevano pianificare meglio gli spostamenti e dalla quale si otteneva facilmente un quadro della situazione. In *Fargate*, invece, la visuale è una sola, e ciò genera almeno inizialmente parecchia con-

Avere a che fare con le meduse spaziali non è proprio il sogno della mia vita

Il mitico Copernicus che ci ha portato fin qui nello spazio profondo...

fusione. Lo spazio è stato infatti tagliato a metà da una griglia bidimensionale e su questa griglia si misurano le distanze in verticale e in orizzontale; il problema è che dalla visuale disponibile è spesso piuttosto complicato discernere dove ci troviamo esattamente e il fondale variopinto purtroppo non aiuta. Il bello del 3D, a volte, è una condanna e tra prospettive rotanti e zoom da capogiro, spesso a farne le spese è la giocabilità.

L'unico elemento a venire in aiuto è, paradossalmente, uno dei difetti più evidenti e cioè le scarse dimensioni delle mappe di gioco. Se in *Homeworld*, infatti, le dimensioni notevoli delle mappe rendevano le azioni di pianificazione assolutamente decisive, in *Fargate* ci si ritrova da subito faccia a faccia con i cattivi e nessuna strategia sembra pagare di più della classica "costruisci per i primi cinque minuti, poi vai all'attacco e vinci". E dall'interfaccia, con un iperbalzo, passiamo al gameplay.

MERLUZZO IN ROTTA DI COLLISIONE!

Leggerete sulla scatola che *Fargate* è interamente tradotto ed è forse il caso di specificare una cosa al riguardo: la localizzazione è mediocre e va a scapito del gioco perché rende ridicole cose che dovrebbero essere tragiche, sottrae atmosfera, pathos e azione e, in definitiva, nuoce al gameplay stesso. Detto questo, capisco pure che, se sono ormai parecchi quelli che capiscono l'inglese, non sono poi tanti a masticare il francese (in primis il sottoscritto) e alla fin fine un po' di italiano letto male e scritto pure peggio aiuta comunque nella comprensione.

Del resto, l'idea di localizzare il gioco è sicuramente da appoggiare quando la mole di dialoghi, o di intermezzi narrativi, è tale da giustificarne l'investimento. E' questo il caso di *Fargate*, dove la struttura da strategico è stata efficacemente inserita in un continuum narrativo avvincente, anche se poco originale.

Capiterà quindi che alcune missioni a un certo punto devino bruscamente da come le avevamo immaginate e che l'azione si interrompa anche in fasi concitate per lasciar spazio alla narrazione. Questo, se non altro, aggiunge un po' di pepe al gioco ma non riscatta purtroppo le fasi strategiche "pure" che, in quanto tali, lasciano un po' l'amaro in bocca.

L'intelligenza artificiale ha sicuramente fatto passi avanti dai tempi di *Warcraft* ma non tanto in avanti da rendere imprevedibile una CPU. Purtroppo, come già accennato, le vecchie tattiche usate fino ad adesso nei giochi di strategia regnano su qualunque altro stile di gioco e solo scontrarsi con un avversario umano può rendere accattivante sul serio la sfida. L'opzione è naturalmente presente e consente a quattro sfidanti di "darsele" online tramite i classici servizi gratuiti, o tramite connessione diretta via LAN.

E veniamo ai comparti grafica e sonoro. Se nell'interfaccia l'influenza di *Homeworld* non si è sentita, ecco che invece tale influenza ricade pesantemente su design di mezzi e astronavi. Purtroppo il risultato non è dei più felici e, scopiazzature a parte, non c'è niente che, sia a livello di modelli poligonali, sia a livello di texture, si avvicini all'illustre predecessore. Giusto i variopinti fondali e i pianeti non lasciano a desiderare, con questi ultimi finemente decorati (manco fossero porcellane) di mari, continenti e strati gassosi (tipo la nostra atmosfera).

Gli effetti di luce, utilizzati a piene mani, rendono giustizia alle librerie di programmazione Direct3D ma non impressionano più nessuno. Le fasi di combattimento sono avvincenti e molto cinematografiche, ricalcando in tutto e per tutto il modello di *Homeworld*. Una volta dati gli ordini e impostate correttamente le risorse si può agganciare la telecamera a uno qualunque dei mezzi coinvolti (anche avversari) e godersi l'azione dal vivo. Una nota positiva (è proprio il caso di dirlo) proviene invece dalla colonna sonora che ci è sembrata decisamente sopra la media, con temi musicali a volte atipici, quasi jazzistici ma assolutamente convincenti.

Sebastiano Pupillo

Toh, guarda, un tunnel spazio-temporale... certo che ormai li piazzano ovunque!

Nonostante il casino generale questo è il posto migliore da cui godersi l'azione

PCZ COMMENTO

Poteva essere proprio un gran bel gioco, questo *Fargate*, ma qualche difettuccio di troppo lo allontana dalla zona "capolavoro" per gettarlo nella mischia dei tanti giochi "discreti" che affollano gli scaffali. Se è il vostro genere e non aspettate altro che uno strategico di ambientazione spaziale allora compratelo. Ma in questo caso *Homeworld* ce l'avete già, non è vero?

77

http://www.oldgamesitalia.net/

FREEDOM: FIRST ESISTANCE

Originalità: un pregio da ricercare, o un difetto da evitare? Se questa domanda vi sembra retorica, non avete ancora assaporato il vero gusto del retorico...

INFO

Genere: Action-Adventure
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Red Storm Entertainment
Distributore: Ubisoft
Prezzo: L. 139.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300
RAM: 96 MB
Grafica: Direct 3D con 8 MB
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 350 MB

Siamo letteralmente sommersi da videogiochi che di originale non hanno nulla, vagonate di CD che farebbero più figura sui lunotti posteriori delle auto. Breve premessa, un po' catastrofica, per dire che purtroppo ci troviamo di fronte al classico gioco *medio*, talmente inamovibile nel suo non voler brillare in nessun aspetto che l'unico aggettivo ad andargli bene è forse la cosa peggiore che si può dire di un videogioco: che è mediocre.

ALIENI CATTENI

La trama è basata sulla fortunata serie di romanzi di fantascienza della scrittrice Anne McAffrey's. La terra è sotto il giogo di una razza aliena, i Catteni. Ci hanno conquistato e ci tengono rinchiusi in aree recintate. Chi scappa non sopravvive: le strade sono sorvegliate dai *peacekeepers*, gente che prima ti pesta e poi ti fa le domande. Bene, e noi? Noi siamo la *Resistenza*, un gruppo di ragazzini svegli che vive nelle fogne e che da qui organizza la riscossa. Non tutti sono d'accordo sulla "linea politica" da adottare ma la protagonista del gioco, una ragazzina atletica, pronta a tutto e stanca della prigionia, si propone come leader. Una Lara Croft più rude e meno plasticosa, insomma, con un nome spagnoleggiante che le sta una favola: *Angel Sanchez*. Il gioco inizia quando Angle è pronta a scappare dal campo dov'è rinchiusa per cercare un certo Leo, un hacker che pare saperla lunga sugli alieni. Purtroppo, trama a parte, il gameplay è l'aspetto più infelice. I ragazzi della Red Storm hanno inseguito un mix di azione, avventura e *stealth-game*. Non ci sono riusciti. Ma andiamo con ordine: la visuale è in terza persona, da dietro, e l'engine grafico è interamente tridimensionale (lo stesso di *Rogue Spear*). Purtroppo nulla, o quasi, è "cliccabile" e, solo dove specificamente segnalato, è possibile attivare una interazione. Peccato. I dialoghi sono ben scritti ma recitati peggio. La presenza di specifiche richieste da parte dei personaggi non giocanti, combinata con un inventario, mi ha fatto pensare a qualcosa di più di un adventure. La sensazione si è acutizzata quando ho capito che presto avrei dovuto comandare un vero e proprio "party" nel quale ogni personaggio ha delle caratteristiche ben precise. Trovandomi adesso a scrivere posso però fugare ogni dubbio: non c'è nulla che possa, in ogni caso, avvicinare *Freedom* a un gioco di ruolo e amen. Le fasi adventure restano comunque quelle più riuscite dell'intera vicenda e, insieme alla grafica curata, costituiscono un po' i punti forti di questo titolo. Ma i punti deboli non mancano...

No, se anche la pizzeria è chiusa io vado via!

NASCONDINO O MOSCA CIECA?

Un "classico" del genere *stealth* è quel *Metal Gear Solid* che tante volte ha fatto gridare al miracolo giocatori e giornalisti di tutto il mondo e *Freedom*, se possibile, ne è l'antitesi. Un indicatore ci avverte se ci stiamo rivelando rispetto al più vicino dei nemici. Eppure alla prova dei fatti questi sembrano non curarsi proprio di noi. Camminare acquattati è sicuramente buona norma ma è possibile che a due metri di distanza da un tizio e tirandogli letteralmente le pietre addosso, questo non faccia una piega? Qualcosa non quadra. Possiamo provare a distrarre le guardie tirando dei sassolini ma nella maggior parte dei casi senza successo. In compenso alcune di esse ci vedono anche se lontanissimi, nascosti e senza fiatare. Mettiamoci una pietra sopra e passiamo a un altro aspetto del gioco che non convince: i combattimenti. Anche qui pare che i programmatori non abbiano perso tempo a pensare a un "sistema". Non resta che pescare l'arma dall'inventario e sparare all'impazzata nella speranza di farsi meno male possibile. Quando i personaggi che controlliamo sono più d'uno il tutto diventa ancora più esilarante perché si può controllare solo un personaggio alla volta e non esistono schemi di attacco. Mi è passata in un attimo qualunque voglia avessi di continuare a giocare... Per concludere, buono il motore grafico, capace di gestire livelli di gioco imponenti con poco clipping e ottime texture; molto buone anche le animazioni dei personaggi, i dialoghi e l'atmosfera generale. Tra i difetti, tralasciando trama e sonoro, poniamo l'intero gameplay: buone idee ma realizzate in modo confuso e approssimativo.

Di qua non si passa e la nostra Angel mostra un certo disappunto

Sebastiano Pupillo

PCZ COMMENTO

Un action-adventure davvero strano, questo *Freedom*. Tratto da un romanzo di successo, sfodera comunque una trama tra le più banali che abbia mai visto e, nonostante la cura nella realizzazione grafica, si dimostra una continua delusione a livello di gameplay. Onestamente, visto anche il prezzo, non posso che sconsigliarne l'acquisto.

55

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CREATIVE SOUNDWORKS DTT2200 E SB LIVE! 5.1

a cura di Davide Giulivi

Pensavate che un impianto Dolby Digital costasse tanto? Ricredetevi, la Creative porta l'immersione sonora alla portata di tutti

Dolby Digital AC3. Ne avrete sicuramente sentito parlare, magari nel bel mezzo di un commento riguardante un titolo in DVD.
Si tratta infatti di un sistema di compressione audio in grado di gestire 5 canali "discreti" (separati l'uno dall'altro) indirizzabili ad altrettante casse più un ulteriore sesto canale dedicato alle basse frequenze che, come potrete immaginare, solitamente viene inviato a un subwoofer.
I sistemi Home Theatre casalinghi usano sempre questo schema: un satellite centrale posto sopra il televisore si occupa della riproduzione dei dialoghi mentre due satelliti anteriori e due posteriori piazzati lateralmente (di solito ai lati della stanza) avvolgono lo spettatore con musiche e suoni posizionati seguendo l'azione sullo schermo.
Il subwoofer provvederà poi a restituire la corposità di voci ed esplosioni altrimenti piuttosto flebili... 6 casse in tutto quindi, per potersi gustare un film in DVD con un audio comparabile a quello di un buon cinema.
Tutto ciò fino a oggi risultava essere piuttosto costoso, la parola "Digital" infatti non è posta a caso nel nome del formato, i dati audio letti dal DVD prima di essere inviati agli speaker sono infatti compressi con un rapporto 15 a 1 rispetto al segnale originale (6 canali da 48 Khz richiederebbero 5,76 Mb al secondo mentre la compressione riduce il tutto a 384 o 448 Kbps) il che rende necessario un decoder esterno in grado di ritrasformarli in segnali analogici inviabili ai vari satelliti.
La stessa Creative ha in listino ormai da più di un anno un sistema AC3 tradizionale, il *DTT 2500* dotato appunto di decoder separato che pesa decisamente sul prezzo finale. Le nuove *DTT 2200* invece promettono una riproduzione Dolby Digital a un prezzo decisamente inferiore, e senza far uso di alcun Decoder, dov'è il trucco?

Il *DTT 2200* ha 5 satelliti e un subwoofer ma non il Decoder AC3

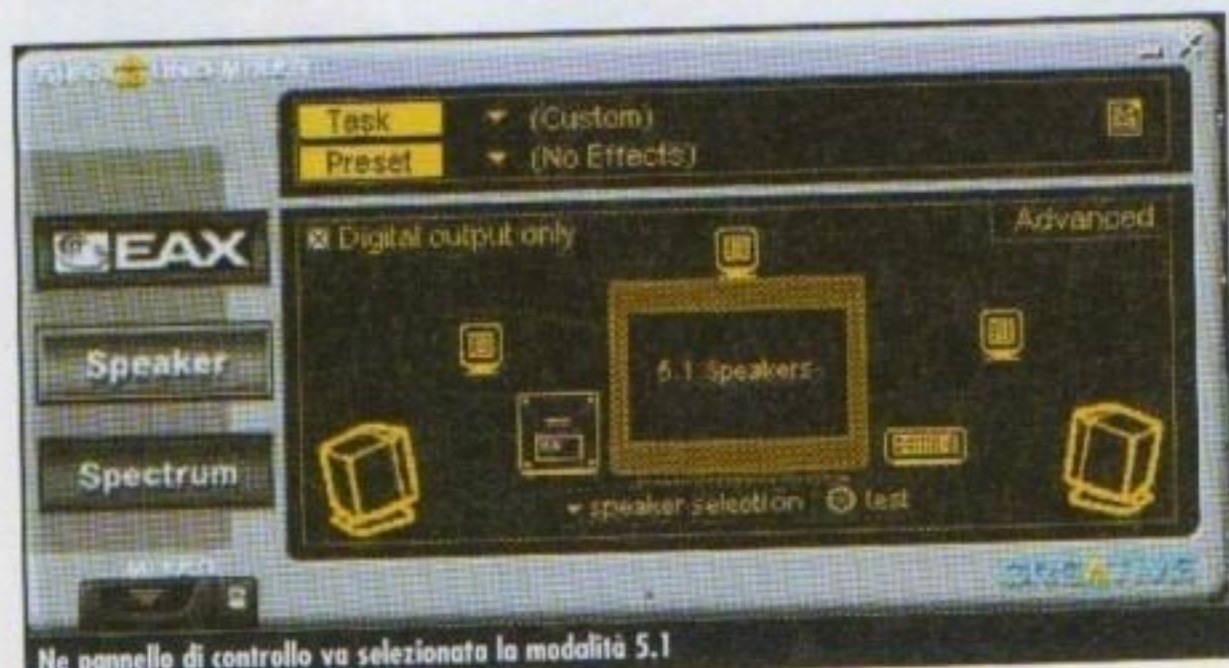
La *Platinum* è il non plus ultra per un musicista, un giocatore però non utilizzerà che una minima parte delle sue potenzialità

E' TUTTO NELLA SCHEDA

In effetti il trucco c'è, sottoforma di *Sound Blaster Live! 5.1*, l'ultima versione della ormai onnipresente scheda di Creative.
Sono disponibili due versioni della nuova 5.1: una costosa chiamata *Platinum* (dotata di pannello frontale Drive IR con connettori Spdif, TosLink, Midi e software musicale in abbondanza) rivolta ai musicisti e una più economica chiamata *Player 5.1*, rivolta a chi del PC fa un uso esclusivamente ludico.
Sorvolando sulle prelibatezze che la *Platinum* dedica agli appassionati di musica digitale va sottolineata la capacità più interessante di entrambe le schede, quella

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco come collegare la *Live!* al subwoofer

di sostituire il decoder esterno inviando 6 canali analogici al *DTT 2200*.
Il nuovo set di casse Creative (identiche nel colore e nella forma ai modelli *SW Digital 2000* e *2500*) offre 5 speaker neri da 5 Watt più un subwoofer in legno da 17 Watt.
Sulla qualità del suono offerta dalle casse della Cambridge (acquisita anni fa da Creative) abbiamo già speso molte righe in passato: si tratta di casse decisamente buone, in grado di soddisfare l'orecchio del 90% degli ascoltatori. Solo gli audiofili più convinti troveranno insufficienti i toni acuti del *SoundWorks*. Ciò non toglie che un giocatore o un appassionato di DVD rimarrà assolutamente soddisfatto da questi piccoli cubetti neri capaci di far tremare le pareti di casa riproducendo le esplosioni di *Quake* e *Matrix*.
Una volta disposte nel modo corretto, aver collegato i tre cavi che uniscono la *Live* al *DTT*, configurato la scheda e il lettore DVD Software ci siamo ritrovati avvolti da un sistema Dolby Digital di buona qualità. In una stanza troppo grande il *DTT* soffre un po' i relativamente pochi Watt, ma stiamo parlando di un salone di una trentina di metri quadri, non il posto dove di solito si mette un PC. Non mettete il subwoofer nei pressi del monitor, non bastassero le vibrazioni che scuoteranno il monitor ci penserà il magnete non schermato della cassa a distorcere le immagini (i satelliti non hanno lo stesso problema).
La decodifica AC3 è impeccabile su tutte le CPU superiori ai 300 Mhz, il posizionamento è corretto e del tutto identico a quello ottenibile da un Decoder classico. Insomma l'accoppiata *Live! 5.1* e *DTT* ci ha favorevolmente colpito.
La versione *Player* della scheda contiene i giochi *MDK2*, *Rage Rally* e il lettore *WinDVD 2000*. Un bundle decisamente buono visto il prezzo di 199.000, anche perché il software della Intervideo è considerato tra i migliori quanto a fedeltà delle immagini.

COME TI MONTO IL NUOVO DTT

Tre cavi in uscita dalla scheda audio, 5 dalle casse al subwoofer... montare il *DTT* potrebbe sembrarvi una impresa ardua. Non lo è ma seguite comunque la nostra piccola guida.

1 I colori dei Jack corrispondono alle uscite ed entrate sulla *Live!* e sul subwoofer. Collegate le uscite analogiche frontali (minijack verde), posteriore (minijack nero) e l'uscita Spif (Jack arancione) con il cavo triplo fornito presente nella confezione.

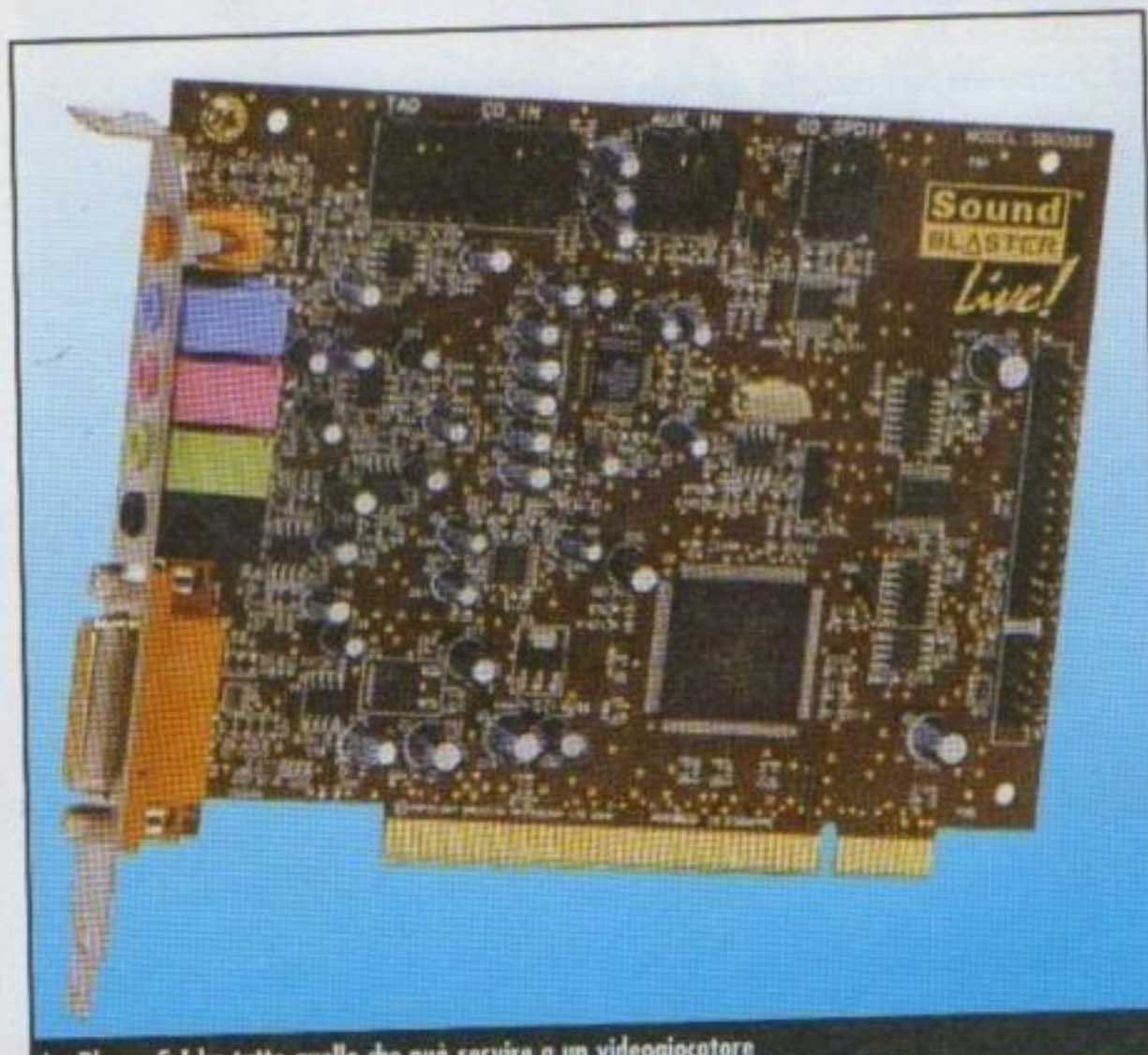
2 Collegate con le prese a "ghigliottina" i satelliti al subwoofer centrale e posizionatele seguendo le scritte "front Right", "front Left" ecc...

3 Entrate nella sezione Surround Mixer della scheda (lo potrete raggiungere da Start/Programmi/Creative/AudioHQ) e selezionate la modalità 5.1. Disattivate la casella di spunta "digital output only" e premete "advanced".
Nella finestra successiva selezionate Bass Redirection e AC3 Decode. Così facendo l'uscita Spdif opererà in modo analogico inviando le frequenze più basse di tutti i canali verso il subwoofer.

4 Dalla proprietà audio del vostro lettore Software DVD scegliete l'opzione AC3 su porta Spdif.

5 Ammirate Kevin Spacey mentre tenta di fare colpo sulla biondissima amica della figlia.

Il *DTT 2200* costa invece 299.000, un prezzo mai visto per un sistema AC3. Certo dovrete comprare anche una *Live* ma solo nel caso non ne abbiate già una, perché noi abbiamo appurato ciò che in effetti era piuttosto prevedibile... utilizzando una vecchia *Player 1024* o addirittura una *Live!* originale con il pannellino di uscita SPDIF e installando i driver della *5.1* tutto funziona ugualmente.
Se cercavate un sistema AC3 economico non guardate oltre, la Creative ha sfornato un altro di quei prodotti che l' hanno resa lo standard "de facto" dell'industria audio per PC. Sempre che Nvidia non inizi a vendere il chip audio dell'X-Box...

Ne pannello di controllo va selezionata la modalità 5.1

La *Player 5.1* ha tutto quello che può servire a un videogiocatore

http://www.oldgamesitalia.net/

ATI TV WONDER

Basta combattere nei cieli di Krimson Skies: aprite una finestra e godetevi Mengacci mentre percorre la penisola tra una focaccia e l'altra!

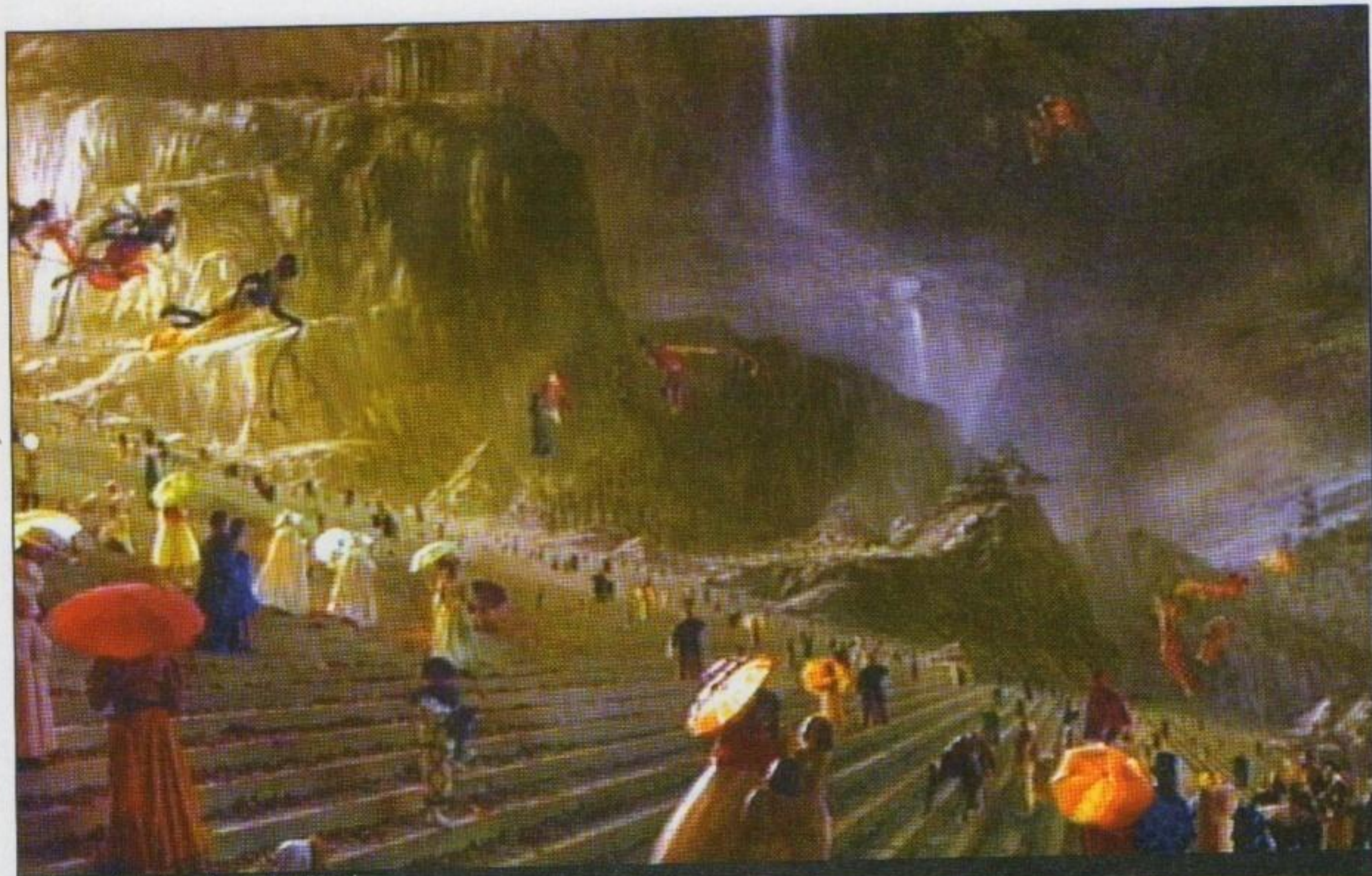
a cura di Davide Giulivi

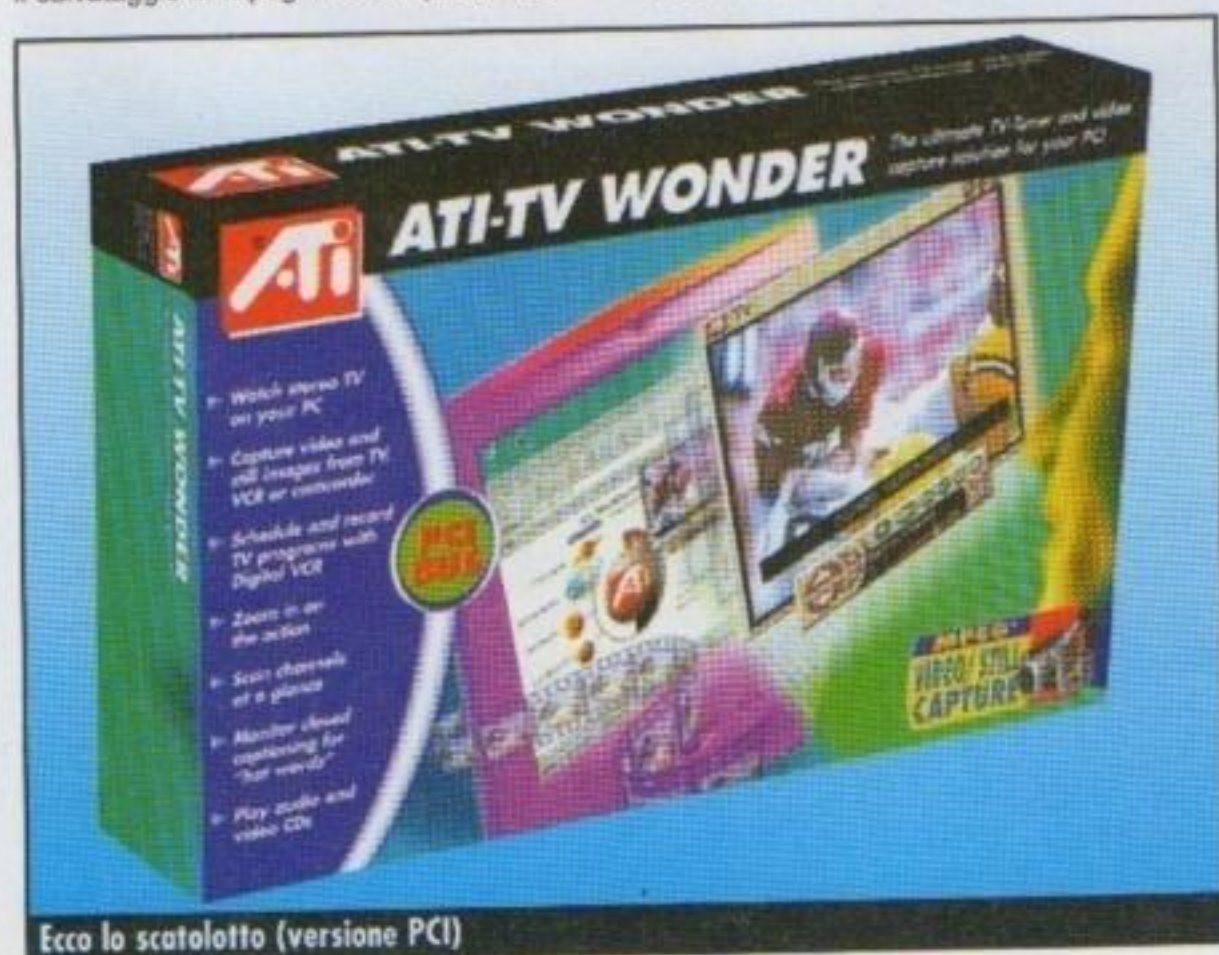
State chattando in IRC del più e del meno quando un vostro interlocutore vi scrive trafelato: "Gol di Batistuta!" (ammettiamolo, ho scelto un evento tutt'altro che raro). A questo punto dovete alzarvi di corsa, raggiungere il telecomando e passare rapidamente tra i canali alla ricerca di un replay.
Quanto non sarebbe più comodo poter vedere la TV in una piccola finestra ridimensionabile e spostabile sul monitor?
Di schede TV PCI in grado di fare questo (e altro) ormai ce ne sono parecchie sul mercato ma la ATI *TV Wonder* è probabilmente la migliore, con la sua capacità di trasformarsi in videoregistratore programmabile in grado di salvare i filmati in formato mpeg 1.
La scheda fisicamente presenta una entrata per antenna, una per video composito (ottima per le console dato che visualizza correttamente anche le immagini Ntsc) e una S-Vhs nel caso siate muniti di un VCR di qualità. Ovviamente è presente una uscita audio stereo che collegata alla presa line in della scheda audio consente la riproduzione dei suoni.
Una volta installata in uno slot PCI libero e aver lanciato il setup del Software la *TV Wonder* avvia una serie di test per verificare la compatibilità della scheda video, dopodiché procede alla sintonizzazione automatica dei canali. L'unica funzione richiesta alla VGA è la capacità di offrire una "superficie di overlay", ossia il poter mettere i dati ricevuti dalla scheda TV in una zona del Framebuffer, cosa che ormai tutte le schede degli ultimi anni possono tranquillamente fare (diciamo che le schede con driver adatti alle directx 5 o superiori non incontreranno problemi).
Organizzare le varie emittenti e assegnare loro un nome è un compito abbastanza rapido, anche perché la scheda riconosce automaticamente i network più importanti e assegna autonomamente la sigla corretta.
Completata la sintonizzazione è possibile lanciare una schermata di preview che mostra tutti i canali affiancati in stile Thumbnail, una "panoramica" delle trasmissioni insomma.
La finestra contenente il video può essere ridimensionata a piacimento o passando tra i formati predefiniti di 160*120, 240*180, 320*200, 640*400 pixel e schermo intero.
Purtroppo non è previsto un formato 16:9, supportato invece da altri prodotti simili (la *Pinnacle PCTV Rave*, per esempio).
La qualità delle immagini è eccellente, tanto che i colori e la definizione sono chiaramente limitati dal segnale dell'antenna.
Fortunatamente, a differenza di altre schede concorrenti, la ricezione dei canali più deboli non è difficoltosa.
Una capacità che la *TV Wonder* ha in comune con pochi altri è quella di poter programmare la registrazione automatica degli spettacoli proprio come un normale videoregistratore domestico.
Una volta impostati l'orario, il canale e la durata della registrazione è sufficiente lasciare acceso il PC nel periodo interessato per ritrovarsi un filmato salvato in formato mpeg (rivedibile con il normale MediaPlayer) sull'HD. La qualità delle registrazioni è molto buona, considerando il prezzo modesto della scheda ma varia molto passando dalle CPU più veloci a quelle più lente. Con queste ultime vi è una maggiore perdita di fotogrammi e in casi estremi (CPU al di sotto dei 350Mhz) si possono perdere un po' di dati audio.
Intelligente la possibilità di programmare le registrazioni per più giorni (tutti i giovedì, tutti i feriali, tutte le domeniche…) consecutivi e non, in modo da non perdersi nemmeno una puntata del telefilm preferito.
La scheda permette anche il salvataggio in un formato proprietario di Ati caratterizzato da una eccellente qualità dei fotogrammi, privi di qualsiasi visibile artefatto.

Erano mesi che volevo pubblicare questa immagine

Qui si sceglie la qualità dei filmati in formato mpeg

La schermata dove si programmano le registrazioni

http://www.oldgamesitalia.net/

Molto impressionista il paradiso secondo Hollywood

Utilizzandolo però 5 minuti di video possono occupare quasi un Giga di spazio sull'HD segno che l'alta fedeltà delle animazioni è ottenuta attraverso una compressione molto bassa. Nulla vieta però di poterlo trattare successivamente con un programma gratuito di trasformazione video (il media Encoder di Microsoft nel caso prediligiate il WDM o FlaskMpeg se siete amanti del formato DIVX) in modo da ridurne le dimensioni fino a renderle compatibili con quelle di un CDR. Il salvataggio in mpeg invece è personalizzabile all'estremo, tanto da consentire una cattura a 640*480 in stereo a 44Khz tale da far impallidire qualsiasi cassetta VHS (munitevi di un disco fisso adatto al compito, un 7.200 giri sarà appena sufficiente). La nostra *TV Wonder* ha mostrato segni di instabilità durante le registrazioni molto lunghe, instabilità che hanno portato a volte alla completa perdita del filmato. Non ci sentiamo di dare la colpa ad ATI (i problemi li abbiamo avuti su un PC con MotherBoard Via e Windows Millennium, una accoppiata che spesso da problemi) ma è auspicabile comunque che la casa canadese dia una aggiustatina ai suoi driver.
Ovviamente è possibile salvare in formato bitmap gli screenshot della finestra video (recensori di giochi per Playstation esultate).
Insomma la *TV Wonder* è un eccellente prodotto in grado di sostituire egregiamente la TV domestica, un vero must per chi alterna sul suo schermo i combattimenti di *Dragon Ball* a quelli di *Quake 3*, peccato solo per il prezzo un po' elevato di 199.000 lire.

Ecco lo scatolotto (versione PCI)

Il buon Russel in finestra...

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNO mail

Non c'è più 3dfx. Sembra ieri quando patchavo il primo Tomb Raider in DOS e lo lanciavo in Glide sull'originale Voodoo Graphics. Sono un nostalgico? Forse. Però ricordo anche che poco prima avevo fatto la stessa cosa con la Patch per Matrox Mystique e avevo pensato: "umm, ci sarà un modo per verificare dove gira meglio". Il che mi fa pensare che fra qualche mese il ricordo dei Voodoo verrà stemperato da una partita a Team Arena su GeForce3. Anzi stemperiamolo subito, niente di meglio di un Rocket Launcher per dimenticare i vecchi amori...

a cura di Davide "Quedex" Giulivi
dgiulivi@iol.it

Carissimo Quedex,
Vediamo se puoi aiutarmi.
Ho letto navigando in rete che attivando la voce DMA nella sezione proprietà del DVD e degli HD si ottengono dei filmati più fluidi.
Dopo aver messo la graffetta nelle proprietà del mio DVD ho infatti notato che il mio lettore Asus DVD era molto più preciso di prima nel mostrarmi "Ragazze interrote".
Preso dall'entusiasmo ho messo la graffetta anche negli HardDisk.
Al momento non c'è stato nessun problema ma al riavvio successivo... orrore! Il mio secondo HardDisk era scomparso!
La sua lettera era D e non solo è scomparsa da Risorse del Computer ma anche dalla lista di Gestione periferiche!
Non vedendolo nella lista non posso nemmeno disattivare il DMA e farlo "riapparire"
Cosa può essere successo? Se soltanto mi spieghi un trucco per farlo riapparire una volta toglierò il DMA da quel disco, tanto non mi cambierebbe granchè. Aiutami! Ho tutti Gabriel Knight con tutti i salvataggi li sopra!
La mia configurazione:
Asus A7V
Athlon 700
128 MB
HD IBM 20 GB
HD Maxtor 4 GB (quello scomparso)
Asus V6100
SB 128 PCI
DVD Creative 4x
Windows 98 SE
Tutti i driver sono aggiornati

Grazie, Araki

*Ciao Araki,
Scusami la battuta, ma non si può dire che tu non abbia fatto Araki(ri).
Emm... sorvolando sul livello qualitativo della facezia: ho come il sospetto che il tuo secondo Hard disk non supporti il Bus Mastering (altro nome del DMA). Se tu fossi un po' più preciso nel descrivere il modello lo potrei dire con certezza, rimane il fatto che probabilmente si tratta di un vecchio modello capace al massimo di reggere il PIO Mode4.
Ecco come devi procedere per farlo ricomparire nella lista delle unità disco:
1 - Avvia Win 98 tenendo premuto il tasto F8 (o il CTRL) in modo da far comparire il menu di avvio
Scegli l'opzione "prompt di comandi"
2 – scrivi KEIB IT (così i caratteri corrisponderanno a quelli sulla tastiera)
3 – digita il comando REGEDIT C:\NODMA.REG HKEY_LOCAL_MACHINE\ENUM\ESDI
Così facendo salverai la chiave del registro responsabile dell'attivazione del DMA in un file di testo dal nome nodma.reg
4 – scrivi EDIT NODMA.REG
5 – modifica tute le linee "DMACURRENTLYUSED"=HEX:01 in "DMACURRENTLYUSED"=HEX:00
6 – Salva il file NODMA.REG
7 – scrivi REGEDIT C:\NODMA.REG e riavvia il computer.
Et voilà, se la causa della scomparsa era il DMA il tuo HD ricomparirà all'istante. Se il Maxtor incriminato è collegato alla porta IDE primaria insieme al disco IBM rimettendo quest'ultimo in DMA (sarebbe uno spreco non farlo) il Maxtor potrebbe scomparire di nuovo. In caso affermativo la soluzione migliore è spostare l'unità più vecchia sul secondo canale IDE, settarla come master e spostare il DVD sul primo canale IDE mettendolo come Slave. C'è anche la remota possibilità che tutto sia colpa del cavo IDE, se è piegato con forza e è più lungo di 45 cm la modalit DMA potrebe dare dei seri problemi. Controlla inoltre che non ci siano vecchi driver DOS nel file Autoexec.bat*

Buongiorno Davide,
sai qualcosa riguardo a delle incompatibilità tra Duron e Giants: Citizen Kabuto?
Ho appena comprato un PC nuovo con appunto Duron 700, 128Mbyte di ram, Radeon Sdram e SB Live! e sebbene tutti gli altri giochi girino benissimo il capolavoro dei PlanetMoon mi si blocca

dopo pochi minuti di gioco, spesso addirittura spingendomi a resettare. E un'ultima domanda che mi dici del Radeon VE, è una versione potenziata del Radeon normale? Ho letto la sigla da molte parti...

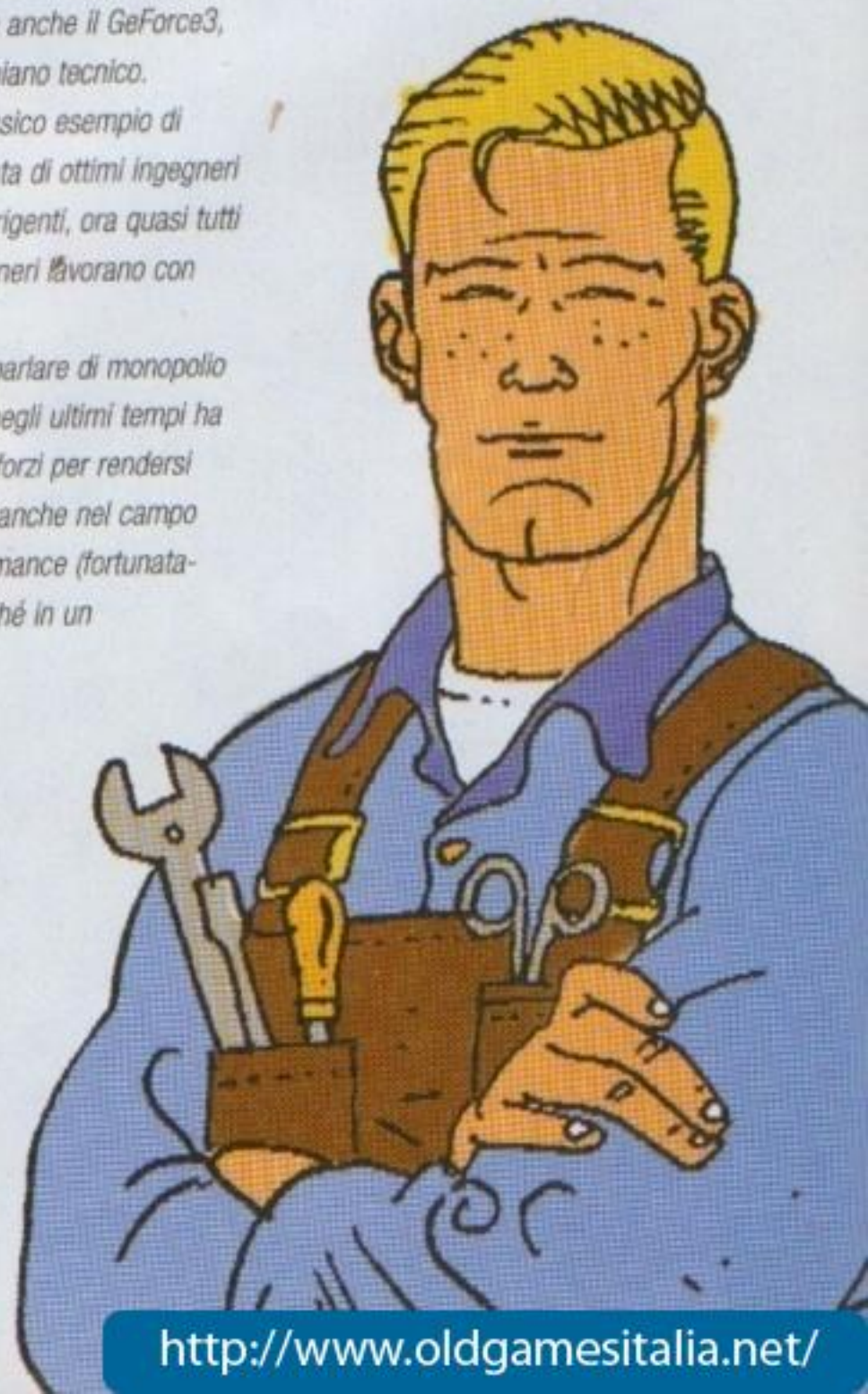
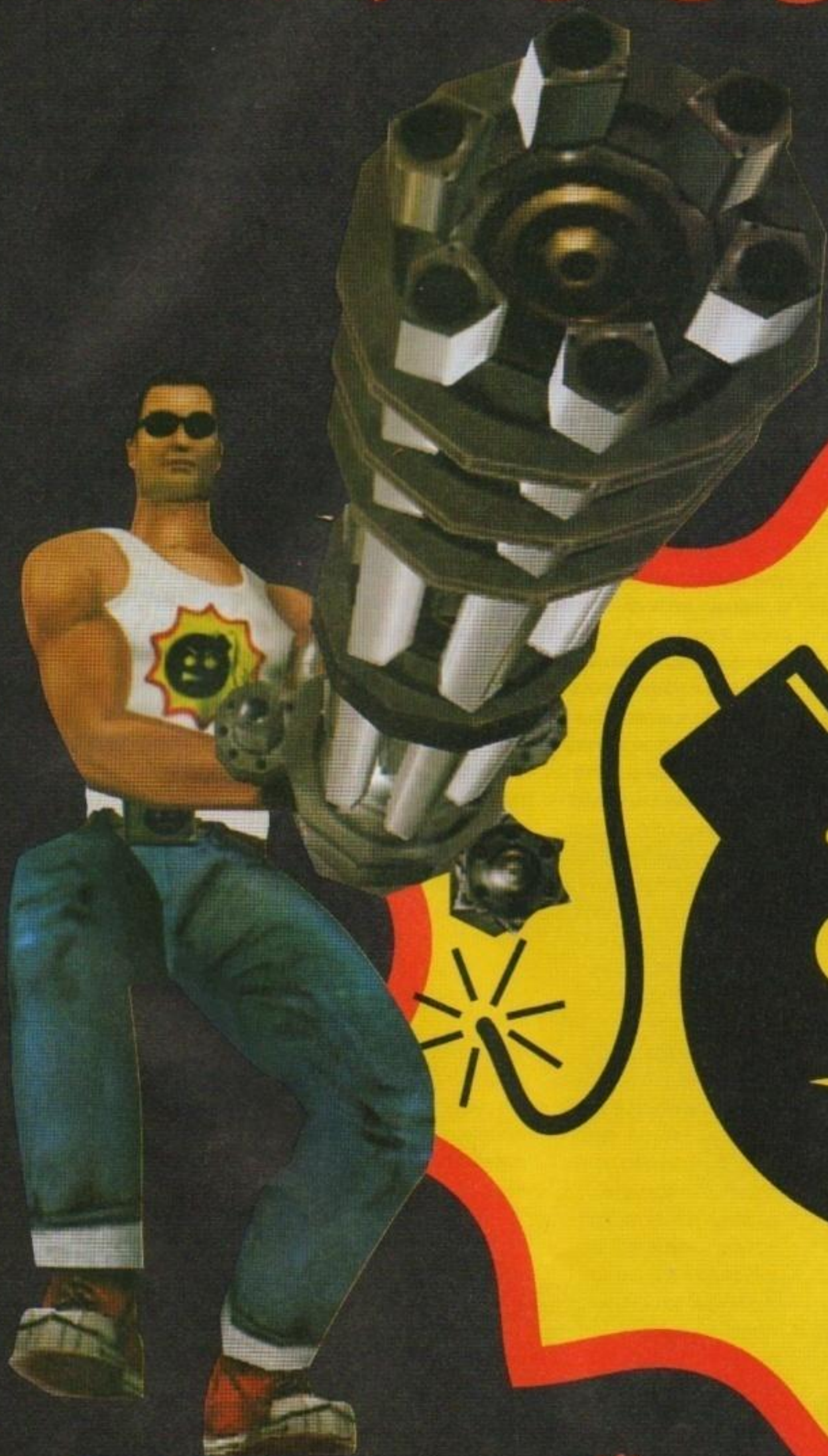
Ciao, Raffaele Corneti

Ciao Raffaele,
Il problema, ampiamente discusso nei Newsgroup ATI riguarda il Radeon, e non la CPU di AMD. Giants con le precedenti versioni dei Driver crashava continuamente, bloccando a volte del tutto il sistema. Con i nuovi Driver 4.13.7072 il problema dei blocchi sembra essere stato risolto. Ne rimane un altro, passando in alcune zone della propria base (o di quella nemica) il suggestivo lens flare del Sole si trasforma per un attimo in un pulitissimo schermo completamente bianco. E rimarraà bianco ficnhè non ti sposterai da quella zona... Speriamo che alla ATI risolvano il problema al più presto, comunque tu provvedi a scaricare i driver da: perché comunque al di la di questo difetto rendono Giants giocabilissimo, risolvendo anche altri problemi riguardanti ONI.
Per quanto riguarda il Radeon VE... no, non si tratta affatto di un modello migliorato del Radeon, che vede sempre nella 64 DDR la sua massima espressione. Si tratta di una versione economica pensata per gli uffici e priva dell'efficiente motore di T&L.
Seguendo un Trend.ormai consolidato il VE ha la funzionalità DualHead che gli permette di gestire due monitor. La modalità a doppio schermo avrà ben difficilmente l'appoggio dei programmatori di giochi ed è palesemente modellata sulle esigenze di Agenti di borsa, impiegati di banca ecc... ho come l'impressione che le partite nelle Lan aziendali fioriranno, nei prossimi mesi.

Caro Quedex,
Non so te ma io ho accolto con molto stupore la notizia della cessione di 3dfx a Nvidia. Ancora ricordo lo stupore davanti alle coloratissime e velocissime macchine di POD, il primo vero gioco capace di esaltare le capacità del Voodoo1. Prima di acquistare la mia Diamond Monster avevo provato soltanto una Virge che era in grado a malapena di far girare decentemente Fury, uno squallido clone di Terminal Velocity pubblicato dalla Microsoft. Dopo, quando vidi la velocità del Voodoo capii che un nuova generazione di giochi sarebbe arrivata, ed ero convinto che la 3dfx avrebbe fatto da motore trainante di questo movimento per molto tempo. Per questo sono passato col passare dei mesi tra i vari Voodoo, sebbene le ultime GeForce fossero dopotutto degli ottimi prodotti. Ma la 3dfx era in una così grave situazione economica? E il Rampage di cui tutti vociferavano non avrebbe retto il confronto con il prodotto di Nvidia? Certo, so che l'importante non è chi produce una scheda video ma la qualità dei giochi che ci girano sopra, ciononostante il marchio 3dfx era di stimolo al mercato, che attendeva sempre con ansia l'arrivo di una nuova generazione. Tu cosa ne pensi? Le schede 3D diventeranno di monopolio di Nvidia?

Sebastiano

Ciao Sebastiano,
Sebbene non sia un argomento propriamente tecnico ho scelto di rispondere alla tua lettera visto che ne ho ricevute molte altre di simili.
La cessione di 3dfx a Nvidia è il risultato di una pessima dirigenza che negli ultimi due anni non ha saputo gestire il vantaggio tecnologico che l'azienda aveva nei confronti della concorrenza nel 1998. La qualità dei prodotti 3dfx non è mai stata un problema, persino il Banshee, probabilmente il chip più debole della casa californiana, ebbe un discreto successo commerciale superando il milione di pezzi venduti. Quando nel '99 fu presa la decisione di iniziare a produrre schede in proprio probabilmente qualcuno dei "Boss" aveva fatto male i calcoli, perché se nonostante per 18 mesi il tuo prodotto di punta, la serie Voodoo3, domina il mercato Retail il tuo budget a fine anno continua a rimanere rosso significa che si stai vendendo le schede al prezzo sbagliato e non ti stai muovendo bene con gli OEM, dove i prodotti meno performanti di ATi continuano a dominare incontrastati. Una pessima gestione dei fornitori è stata anche alla base del ritardo del Voodoo5, che se fosse uscito in concomitanza con le prime GeForce avrebbe saputo contrastarle sul piano delle vendite. 3dfx non riceveva dalla Taiwanese TSMC un numero di Chip Voodoo5 sufficiente a soddisfare le proprie esigenze mentre Nvidia, sempre rifornendosi dalla stessa fabbrica, ne otteneva in abbondanza...
insomma si può dire che molti degli sforzi compiuti dagli ingegneri fondatori della 3dfx sono stati vanificati nel corso degli ultimi mesi da una politica gestionale che non è stata capace di sfruttare un marchio fortissimo come quello dei Voodoo.
L'acquisizione è il frutto di una serie di concomitanze recenti: una causa in ballo tra le due aziende avrebbe portato in casa 3dfx force un centinaio di milioni di dollari. Nvidia ha pensato bene quindi comprare tutta al tecnologia della rivale ben sapendo che le sue finanze erano ormai esaurite. La cecità della dirigenza è riscontrabile anche dalle scelte degli ultimi mesi: acquisire la Gigapixel per 140 milioni di dollari per poi non sfruttarne neanche un brevetto non è esattamente una mossa geniale. Così come non lo è vendere i progetti di Rampage, il Chipset sviluppato per 20 mesi che aveva tutte le carte in regola per superare anche il GeForce3, almeno sul piano tecnico.
3dfx è il classico esempio di azienda dotata di ottimi ingegneri e pessimi dirigenti, ora quasi tutti questi ingegneri lavorano con Nvidia.
Non si può parlare di monopolio perché ATI negli ultimi tempi ha fatto molti sforzi per rendersi competitiva anche nel campo delle performance (fortunatamente, perché in un clima di monopolio i prezzi si alzano e la qualità dei prodotti ne soffre). Staremo a vedere quello che succederà, certo la qualità del personale Nvidia, la quantità dei suoi brevetti e la liquidità che proverrà dalle vendite dell'X-Box la renderanno un avversario temibile da cui possiamo certamente aspettarci prodotti magnifici.
Pensate cosa partoriranno insieme i padri di GeForce e Voodoo...

La scheda Radeon di ATI e Giants non vanno ancora perfettamente d'accordo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMANI STAVO MEGLIO

È giunto il momento di plasmare il tempo a colpi di ocarina: iniziate a soffiare

Se seguite questa rubrica da un po' di tempo, avrete probabilmente notato che nutro una certa simpatia per la saga di *Zelda*. Per quelli tra voi che invece sono nuovi, ci tengo a mettere subito in chiaro le cose: Link & company mi mandano in sollucchero, non è che apprezzo *Zelda* e basta, nossignore, mi fa proprio godere. Inserisco la cartuccia, sento due note e il mio apparato endocrino inizia a rilasciare endorfine (l'ipofisi è una ghiandola meravigliosa).

Per l'uscita del nuovo *Zelda Majora's Mask* nutrivo però qualche perplessità per un paio di ragioni che non ritenevo (da sottolineare l'uso del passato) del tutto campate in aria. Per prima cosa il lisergico Miyamoto ha "solo" supervisionato lo sviluppo del gioco, non lo ha quindi creato di proprio pugno. In secondo luogo, Majora ha una storia molto tormentata: inizialmente doveva essere una specie di edizione speciale di *Ocarina Of Time*, destinata a un'oscura espansione dell'N64 uscita solo in Giappone che aggiungeva al gioco originale giusto un paio di dungeon e solo in un secondo momento è diventato un progetto a se stante. Infine, bissare e al contempo migliorare le caratteristiche vincenti di *Ocarina Of Time* mi sembrava un'impresa molto difficile, soprattutto vista la già citata assenza di babbo Shigeru. Poiché in questa rubrica comando io, non mi trattengo oltre e il commento non lo piazzo in fondo ma lo schiaffo subito qua: non sono mai stato così felice di sbagliarmi! *Majora's Mask* riesce a essere innovativo ma tradizionale, originale ma pur sempre familiare, la lussuria fatta a codice binario.

Con la maschera da pollo si comandano gli animali a bacchetta: ne servirebbe una in redazione.

La dolce luna ci sorride sussurrando struggenti parole d'amore: "morite stupidi vermi!"

RITORNO ALL'ALTRO IERI

Link è tornato più inossidabile dei tubi di Mario, più verde di Yoshi e più basso dell'umorismo dei Vanzina. Il mondo in cui si trova non è il solito Hyrule, bensì il misterioso Termina che a quanto pare sta per raggiungere di gran carriera la sua fine (beh, con un nome del genere…). La sua minacciosa luna dallo sguardo crudele (che tanto ricorda quella cinematografica di Meliès), si sta avvicinando ed entro tre giorni avverrà l'impatto. Nei panni di Link avrete solo tre giorni per modificare le sorti di Termina e della sua gente, tre brevi e al contempo lunghissimi giorni che vi vedranno cavalcare non solo Epona ma anche il tempo. Grazie all'ormai classica ocarina potrete infatti modificare il fluire e il ritmo del tempo. I tre giorni sono scanditi da ritmi molto più lenti rispetto a quelli visti in *Ocarina Of Time* ma comunque concedono al giocatore poche ore "reali" per portare a termine l'avventura, anzi a esser franchi è assolutamente impossibile completare il gioco con le due orette scarse che questi tre giorni rappresentano. La Nintendo ha quindi sfornato una boiata? AhAHahHAhaHA ma stiamo scherzando (beh un po' sì)? Alla prima partita ci si ritrova del tutto spaesati perché in due ore di gioco si esaurisce il tempo e bisogna per forza affrontare l'antagonista finale a colpi di bolle di muco prima ancora di aver ucciso un qualsivoglia mostro. Ma ecco che alla prima bolla andata a segno, al cattivone di turno cade l'ocarina che ci ha rubato e ci si presenta la possibilità di suonarla per viaggiare nel tempo e ritornare miracolosamente al primo giorno.

L'ocarina si trasforma quindi in uno strumento capace di farci tornare all'inizio del primo giorno ma anche di saltare avanti nel tempo di dodici ore, di raddoppiare la velocità in cui scorre o di dimezzarla.

Ovviamente c'è anche il rovescio della medaglia: ogni volta che si suona per tornare al primo giorno (operazione che serve anche per salvare) tutto il mondo ritorna allo stato in cui si trovava. Gli abitanti di Clock Town, la capitale di Termina, non vi riconosceranno più e l'unica cosa che testimonierà i vostri progressi saranno gli oggetti

CAPITOLO XIII: ripetita iuvant

raccolti e le maschere guadagnate (datemi tempo adesso vi parlo anche di queste!). Grazie al cielo sono proprio gli oggetti raccolti che ci permettono di esplorare il mondo di Termina e i suoi dungeon, di scoprire nuove aree e di risolvere gli enigmi presenti e solo collezionandoli si possono completare le varie quest e i quattro dungeon principali che compongono l'avventura. Giocando ci si rende pian piano conto di quanto sia importante "dosare" al meglio le proprie scampagnate temporali: tornare al primo giorno, prima di aver completato un dungeon (o una quest), significa doverlo riaffrontare tutto da capo per entrare in possesso dell'oggetto che contiene, quindi conviene salvare e tornare al primo giorno solo dopo aver risolto tutti gli enigmi celati al suo interno. Questa logica del paradosso temporale si impone lungo tutto il gioco rendendolo in parte meno "libero" rispetto al suo predecessore ma anche più intrigante e complesso.

MA NON CI SIAMO GIA' VISTI?

Il vero fiore all'occhiello di questa struttura temporale ripetuta ad libitum si concentra nelle azioni degli abitanti di Clock Town e dintorni. Link possiede infatti una specie di agenda che contiene al suo interno le indicazioni sulla vita di un sacco di personaggi. Per ogni personaggio c'è una linea temporale divisa nei tre giorni che compongono l'avventura, lungo questa linea sono evidenziati gli avvenimenti importanti a lui legati. Se si riesce ad assistere magari al primo di questi eventi spesso si riceve l'incarico di portare a termine una missione legata a tutta la linea temporale del tizio in questione. Completata la missione, si ottiene qualcosa in premio: un pezzo di cuore, una maschera o magari un oggetto necessario a un altro personaggio. Girovagare per la città per ammazzare il tempo o aspettare nel luogo in cui si suppone che passerà un personaggio a una certa ora è sfizioso oltre che estremamente divertente. Il bello è che le missioni si legano più di una volta con quelle degli altri personaggi con il risultato di un groviglio di eventi, azioni e appuntamenti temporali non sempre facili da gestire. Il tutto senza mai dimenticare che ritornando al primo giorno tutti si saranno scordati di voi. Ed ecco quindi che giocare a *Majora's Mask* diventa un po' come vivere nei panni di Bill Murray nel sottovalutato "Ricomincio da Capo" (affittatevelo è un film piacevole). Gli stessi tre giorni si ripetono sempre e questo permette al gioco di avere una struttura del tutto libera: sta a voi decidere quando svolgere certe missioni, quando affrontare un dungeon, quando aiutare un personaggio, quando rimediare a una missione andata precedentemente male, quando impegnarvi e quando prendere le cose un po' più alla leggera, tanto potete sempre ricominciare da capo e riprovarci. Il tempo è quindi vissuto come un elastico a cui sono legate le sorti di tutti i personaggi: sta a voi tenderlo.

SU LA MASCHERA!

A condire questa frammentazione temporale arriva un pizzico di carnevale (e qui vi lego con maestria la rubrica al tema del gioco: per voi che leggete il carnevale è passato, per me sta arrivando! Invidiosi di tanta arguzia da parte mia? No? Ah... capisco...). Con lo svolgersi del gioco entrerete in possesso di un sacco di maschere, tutte dotate di poteri o caratteristiche particolari. Innanzi tutto ci sono tre maschere che modificano completamente Link trasformandolo in un essere di un'altra razza. Indossando la maschera *Deku Scrub* Link muta in una nocciola saltellante che può camminare per un po' sull'acqua, volare sparato da certi fiori e sparare delle bolle di muco. Con la maschera *Goron* si diventa un uomo di roccia molto potente: può sollevare e distruggere i massi, appallottolarsi per rotolare a velocità folli uccidendo i nemici e camminare sulla lava.
Mentre con la maschera *Zora* i mari vi si spalancheranno, potrete nuotare o camminare sul fondo raggiungendo zone precedentemente inaccessibili. Oltre a queste se ne aggiungono altre 21, magari meno utili ma comunque divertenti: volete parlare con le rane? Eccovi la maschera di *Don Gero*. Volete diventare dei provetti ballerini? No problem, ci pensa la maschera di *Kamaro*. Cercare funghi è la vostra passione? La maschera che vi trasforma in maiali aspetta solo voi. La cosa sfiziosa è che ogni maschera può tornare utile e trovarle tutte è una delle grandi sfide che Majora's Mask offre, assieme a tutta una serie di altri segreti che fanno la gioia di chi adora questa saga.

Con la maschera di Zora mi accingo a fare jogging sul fondo del mare, il sogno di ogni palombaro.

IL TEMPO E' FINITO

Quello che insomma fa spiccare questa nuova perla è la sua struttura che intreccia il tempo e i ruoli in una matassa di seta videoludica.
E la cosa che più mi deprime è notare come, nonostante lo spazio in più ottenuto, di pagine ne servirebbero altre dieci: non vi ho detto come il design e gli enigmi dei dungeon siano più geniali e complessi di quelli visti in precedenza (incredibile a dirsi!), non vi ho parlato della grafica meravigliosa, della possibilità di entrare a far parte di un club che si ubriaca con il latte, delle mucche rapite dagli alieni, dei sottogiochi più numerosi e divertenti che mai, della follia di certi personaggi, dei safari fotografici a bordo di canoe, degli avidi banchieri, della coppia di castori psichedelici che vi sfida in spericolate gare di nuoto e del sistema meteorologico... Praticamente non vi ho detto nulla, vi rendete conto? Che aspettate? State ancora leggendo? Non vi ho stuzzicato almeno un po'? Concludo questo gran papocchio con una riflessione che fa tanto chic e non impegna: non è curioso e al contempo triste che una console considerata morta come il Nintendo 64 continui a sfornare capolavori, mentre la tanto acclamata PlayStation 2 sia ancora in attesa di un titolo di questo calibro?

R.I.P.

Questo, tristezza e disperazione, è l'ultimo capitolo di Alter Ego. Un bacio con la lingua senza peli e un grazie a tutti: senza di voi non mi sarei così divertito a scrivere questa lisergica rubrichetta. Tenere effusioni anche da parte di Quedex e FLX che forse non fanno in tempo ad aggiungere delle righe in fretta e furia come me! Se volete nulla vi vieta di scrivermi ancora, a presto rivederci!

ego@rome.com
Ugo Laviano

Goron Link tra venti glaciali e baratri di lava: fare l'eroe è un mestiere da dementi.

Ehi bel rospetto vieni qua che ti do un bacio! Magari anche una leccata già che ci siamo...

Questa placida mucca sta per essere rapita dagli alieni, dobbiamo fare qualcosa! Bistecche, direi.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'arena dei **lettori**

ZELDA SUONA L'OCARINA MENTRE LINK LA TROMBA

Mamma mia (come direbbe Mario), Alter Ego sembra sempre e comunque una maglietta con una battuta sconcia lavata a 100°: troppo corta. Ovviamente quelli tra voi che non la sopportano (come quel mattacchione di Roberto Aresu, a cui mando un tenero buffetto: ciao pici!) ne sono felici, gli altri meno. Ottengo una pagina in più e cosa ti combino? Ti dimezzo la pagina della posta, o almeno questo mi comunica quello strumento cabalistico che è il conteggio caratteri: cercate di capire è colpa di Zelda. Insomma ci troviamo davanti a un paradosso che ben si lega al gioco trattato.

Ciao Ugo,
Ti ringrazio per aver accluso la mia e-mail alla posta di novembre (a proposito: che fine ha fatto il numero di dicembre?!?!?).
Cosa ho combinato? Ho ancora il Gameboy. Il fatto è che mi sono da poco trasferito a Roma (io sono di Bari) per seguire un corso di regia cinematografica e per ora abito da mia zia, il cui apparato visivo è composto da: TV color 14" anteguerra con risoluzione extrabassa e solo ingresso antenna, TV color più moderno ma solo 12" incastrato in una libreria. Se a questo aggiungi che è un periodo particolarmente florido per le avventure grafiche, capirai che il mio portatile funziona a pieno regime con Fuga Da Monkey Island, The Longest Journey e qualcosa di più vecchio come Hollywood Monsters, nell'attesa di mettere le mani su Stupid Invaders e Runaway: sai bene che non è un genere gettonatissimo su console, se si eccettua qualche esperimento in campo PSX, se non vado errato.
Il problema degli occhi è parzialmente rientrato e comunque ero stato colto dal panico prematuramente, dato che gli occhi soffrivano anche in altre circostanze. Una volta appurato che è inevitabile per un tipo con gli occhi azzurri e con hobby prevalentemente "visivi" soffrire prima o poi di quel disturbo, non vedo perché dovrei rinunciare al tocco del portatile scamosciato ;-).
Oltretutto ho da poco messo le mani sull'edizione portatile di Metal Gear Solid, che ti consiglio senza remora alcuna: da droga. Hai visto cos'hanno tirato fuori dalla versione GBC dell'imminente Alone In The Dark: The New Nightmare? 2000 colori su schermo! E hai visto qualche demo del GBA? Per essere precisi, hai visto un demo non autorizzato degli ambienti 3D di Doom? :-o
Viva il Gameboy, per le altre console si vedrà in tempi meno confusi, per ora la portatilità è ciò che più si addice al mio stile di vita!
Auguri & buon anno,

Domenico (diduz76@tin.it)

Ayéye Domenico!
Noto subito che mi chiedi giustamente del numero di dicembre, ebbene non ho assolutamente voglia di tergiversare né di prenderti per il naso (mi hanno detto che si usa dire così in ambienti raffinati come questo), ti dirò tutta la verità sul misterioso numero di dicembre, non tenendo celati i suoi degradanti retroscena: il numero di dicembre... (rullo di tamburi che fa tanto quiz TV di ultima generazione)... uscirà a dicembre, all'incirca tra nove mesi se non vado errato (*ehm mi rimangio tutto visti gli imprevisti sviluppi, morituri te salutant... N.d.Ugo*). Soddisfatto? Non vedo come non potresti esserlo, sei il primo a saperlo! Tzè mica tengo segreto il motivo per cui il numero di dicembre è saltato... Dopo questo scabroso segreto passiamo oltre.
Le avventure grafiche latitano su console innanzitutto per l'assenza del mouse, poi perché in realtà viene considerato un genere poco "consolaro", vai a capire gli sviluppatori.
Sono contento di sapere che i tuoi occhi stanno bene: senza di loro giocare diventa quantomeno complesso.
Seguirò il tuo consiglio per Metal Gear in versione portatile appena me lo permetteranno le finanze, al momento più che disastrate (se tra voi lettori c'è qualcuno disposto a farmi un regalo vi assicuro che non mi offendo, anzi!).
Finita la parentesi elemosina posso dirti che sì, il Gameboy Advance sembra una meraviglia, e aggiungo che anche in questo caso vale la proposta regalo (sono pietoso, lo so, vogliatemi comunque bene).
Ti saluto e spero che presto, assieme alla fase portatile, possa seguire anche una fase meno nomadistica. Ah, grazie per gli auguri in anticipo!

Ciao Ugo,
Incredibile quello che un semplice trafiletto con sopra scritto il mio nome (ancora non ci credo!!!) possa fare! Chiama i grafici, picchia i redattori!
Quello del mese prossimo sarà un PcZ a tiratura doppia!!! Al posto delle ormai consuete 4 copie, io me ne prenoto 5 tutto da solo! Sarà una copia da collezione, da tenere con cura e da far vedere agli amici per farli divenire verdi (che poi dicono che non sono io perché sanno che nella vita reale mi faccio chiamare Vito).
E il bello è che non ho la più pallida idea di quello che farai della mia missiva: La stroncherai? Ci ricamerai sopra l'eterna diatriba emulare non emulare? Te ne uscirai con un capitolo a parte? Mi dedicherai l'intera rivista?
Comunque ho letto l'oroscopo del 2000 e 1 e m'è venuto un dubbio: i videogiochi di che segno sono? E i computer? E il sesso? Devo battezzare il mio fido Athlon Maria? (ciao, mamma!! Ok, oramai sto delirando...)
Comunque puoi benissimo cestinare quest'inutile mail, ma se lo farai ricordati che non potrai mostrare ai tuoi fidi lettori i miei apprezzamenti per la rubrica più sbrilluccicosa superstar della rivista, e devo notare che come grafico non sei niente male, carino il Mario nonnino (ma ancora con la salopette, non è che serve per coprire un pannolone?)
Ora basta, ho già preteso troppo dalla tua santa pazienza! ... (Aspetta, tolgo un po' di bava dal monitor) ... Ah, t'è piaciuta la poesiola finale?
Sia che sia sì, sia che sia no, allora beccati quest'altra.

ZeD

Così breve è il nostro cammino
in questo sogno.
Il mondo di una rosa.
Ma noi lo rendiamo immenso
con soste, e lunghi, dolci baci
sulle foglie aperte
anonimo egizio, XVI sec A.C.

Arihola ZeD,
lungi da me fare discriminazioni ma sarò telegrafico nelle risposte causa spazio. Sono felice che PCZ raddoppi le vendite grazie a te –STOP- Non ho stroncato la tua missiva, o almeno non mi sembra –STOP- Non ricordo se c'ho ricamato sopra –STOP- Mi spiace niente capitolo, causa mia ignoranza e niente dedica totale perché di cognome faccio Laviano e non Beretta –STOP-
Per quanto riguarda l'oroscopo le risposte debordano nel misticismo più totale, tu deliri e io felice ti seguo: il segno dei videogiochi dipende dalla data di uscita sul mercato e l'ascendente lo si calcola seguendo la data in cui lo si installa (un gioco può quindi avere un bordello di ascendenti diversi); i computer in italiano sono tutti maschi tranne l'Amiga; il sesso infine è bello. Battezza il tuo computer solo se è cattolico e lo desidera, altrimenti lasciagli scegliere da solo la sua religione.
Chiudo assicurandoti che infarcire le lettere di complimenti è ovviamente il modo migliore per vedersele pubblicate e ti saluto. Ah, bella la poesiola, non avevo mai sentito paragonare le grandi labbra a delle foglie, molto romantico.

SALLABECCAMISE

Ultime righe aggiunte in extremis per slinguarvi ancora una volta e ringraziarvi che il Garatsu sia con voi discolacci miei. Mi accomiato suonando un requiem con l'ocarina: WU WU WU WU.

SURFER SMALIZIATO O MOZZO DA QUATTRO SOLDI?

a cura di Flavio Muci flx2@libero.it

Abbiamo cambiato il corso delle stagioni. In genere le riviste serie, e anche quelle meno serie, propongono i famosi "test" in periodo estivo. Chiaro, la gente è in vacanza: che je frega della politica, l'economia e pure dei videogiochi! Piazziamoje un bel test, ogni pretesto è buono... sei geloso? Sei taccagno? Sei impotente? Sei fidanzato con Taricone? Rispondi e lo saprai! Su Internet Village di questo mese abbiamo esagerato: non siete in vacanza, non abbiamo nessun profilo psicologico da dipanare e magari v'interesserebbe pure sapere qualcosa d'utile su internet. Conseguenza immediata: sciroppatevi 'sto test.

GUIDA ALL'UTILIZZO:

Allora, dovete leggere le domande, riflettere onestamente sulle vostre qualità di navigatori e poi scegliere quale si avvicina di più al vostro io più vero. Mentire o guardare, prima di rispondere, i punteggi alla fine non è consentito, al massimo è tollerato. Non prendete come assolutamente attendibili i nostri profili psicologici alla fine del test, sono più o meno come gli oroscopi, li abbiamo sparati di sana pianta. Però, nonostante questo, siamo sicuri che tutta quest'operazione vi farà riflettere, vi renderà dei "surfer" migliori. Male che vada conservate questa copia di PCZeta per quando sarete in spiaggia.

Speriamo nei successori di Napster

1

State provando, con un'innocenza disarmante, a entrare in un sito d'emulatori, quando, come per magia, sul vostro monitor appaiono dozzine di finestre e banner straripanti di sex, mp3, Britney Spears e Disney Channel. Provare a chiudere una finestra non serve: n'appaiono subito altre due sempre più vogliose di conoscere il numero della vostra carta di credito. Cosa fate?

A) Iniziate una lotta impari uomo-macchina, premendo all'impazzata il tasto sinistro del mouse su quelle X che continuano a moltiplicarsi. Dopo qualche ora vi recate al pronto soccorso con una frattura all'indice e una pure al metatarso, via.

B) Fate amicizia col nemico: chiudete a chiave la porta della stanza, vi mettete "away" su ICQ e, pur senza rivelare il numero della vostra carta di credito, vi preparate a una seratina piccante.

C) Con espressione in bilico fra lo schifato e il superiore premete i tasti Ctrl Alt e Canc sulla tastiera e stroncate la vita di Explorer.

D) Vi fate invogliare dalle varie proposte di quei banner così barocchi ma allo stesso tempo così geniali. Il giorno dopo leggete con estrema commozione una lettera dalla vostra banca e una dal vostro avvocato, che vi consiglia spassionatamente di darvi alla macchia.

Leggete il test, leggete...

2

La sottile arte psicologica di scaricare e visualizzare la posta elettronica: con quali aspettative e con quale frequenza clickate sull'icona "get mail"?

A) Il vostro distacco è massimo, sapete già che troverete un sacco di pattume proveniente dalle più disparate mailing list, spam come se piovesse, lettere di amici delle elementari ai quali vi siete giurati di non rispondere più, nemmeno in casi di calamità naturale. Sapendo di non trovare nulla di esaltante, tenderete a scaricare il tutto raramente e distrattamente.

B) Rubicondi come al primo giorno d'asilo, frenate a forza il tremolio della mano e dirigete impazientemente il mouse su quell'iconcina del destino ogni 3-4 minuti. Chissà se vi avrà risposto, almeno questa volta, lo sfigato di turno che avete scelto come vostro primo cyberamico.

C) Forti di un fazzoletto inzuppato di sudore, vi accingete a scaricare quel manipolo di problemi mascherati da e-mail. Chissà se oggi sarà il turno della lavata di capo da parte del capoufficio, della

http://www.oldgamesitalia.net/

I francesi vincono soldini veri ogni giorno su internet alla faccia nostra!

ragazza, del migliore amico, oppure di quell'odioso pignolo del newsgroup che ha deciso che la vostra spiegazione della teoria della relatività era fallace.

D) Diligentemente controllate la posta ogni giorno, leggete con attenzione le interessanti e-mail arrivate, rispondete con attenzione e originalità simulata a tutti quelli che vi hanno scritto e soddisfatti di voi stessi vi fate una doccia, mandate dei soldi in beneficenza e guardate Striscia la Notizia, ridendo alle battute del Gabibbo e secernendo 0,01 ml di saliva alla visone del "ciapet". Tutto questo mentre il vostro pc sta defraggandosi.

3

Quake 3 online, un'ottima via di sfogo per tutte le frustrazioni quotidiane. Già, peccato che questa partita sia appena finita 60 a meno 1 a favore del vostro avversario.
Questo losco figuro, tanto per rendervi la giornata ancora più gioiosa, ha deciso di sbeffeggiarvi online e di chiedere il motivo della vostra prestazione umiliante.
Cosa rispondete?

A) "Dai lo sai benissimo che hai vinto solo perché io ci avevo il ping più alto. D'altra parte anche il frame rate era insufficiente e se tu credi che io ti menta quando dico che sto giocando con un 286 e un modem da 14.4, beh, allora sei tu che devi imparare a vincere."

B) "Sì, faccio schifo ho perso… già non sarò mai al tuo livello. Certo, mi occorre più pratica, scusami se ti ho reso così triste questa serata. Forse un giorno imparerò. Forse non ci arriverò a quel giorno… ciao…"

C) Rispondete con una serie imbarazzante di smiley, quasi insensati, ma esaltanti. Si dai, mettetelo di buon umore con tanti smiley! Ahaha! :DDD ^__^ :^))) LALALALA. Siete amici ora. Wow?

D) "Sisi bravissimo, hai vinto! Ma sai, mentre tu perdi le giornate su quel giochino da ritardati, io me la spasso. La mia ragazza top model ti saluta, ora noi andiamo, continua a giocare. No dai non ho tempo ora per chattare. Ciao buona partita!" Il regista mostra impietoso un'immagine di camera vostra. Voi, il pc… nessun altro. Ma quel sorrisetto sulla vostra bocca, ah, quello è stato il miglior frag!

Pagine gialle, pagine bianche...

4

Scaricate l'e-mail, aprite un messaggio ed eseguite il suo allegato che promette di essere divertentissimo. Iniziano a comparire dei puntini rossi sul monitor, i caratteri di windows si tramutano in sequenze di RNA ricombinante, e il dissipatore del processore segnala che la temperatura del sistema ha superato i 37 gradi.
Che fate?

A) Nulla. Chissenefrega?

B) Chiamate l'ospedale, la polizia, la finanza, l'esercito, la CIA e James Bond (nell'indecisione contattate tutti gli attori che l'hanno impersonato). Niente da fare, non vi fidate lo stesso a tenere il pc in casa e lo bruciate.

C) Scaricate un buon programma antivirus, fate uno scan dell'hard disk e questo non trova niente di anomalo. Vi tranquillizzate.

D) Vi rendete conto che oramai per voi è troppo tardi ma incoscientemente iniziate ad avere rapporti a rischio con altri server e IP occasionali.

5

Napster, la musica per tutti condivisibile con tutti! Evviva! Toh, un certo "n'sync84" sta scaricando da voi tre canzoni, alla velocità di 0,5 kbite al secondo. Qui urge…

A) …aspettare che arrivi al 99% del download per interrompere il trasferimento (pivelli, poi se la recupera dalla directory incomplete e non si accorge nemmeno che mancano 2 secondi di fade-out. Imparate a fare i bulli in maniera sensata nella risposta C)

B) ..Aspettare che finisca di scaricarle. Porca miseria, se tutti facessero gli scortesi Napster non servirebbe a un cappero!

C) …troncare l'upload in una misura compresa fra il 55% ed il 70%. (questo sì che è stile)

D) …mandargli un messaggio e chattare un po' in amicizia. Avete gli stessi gusti musicali, in fondo!

6

Trovate una persona simpaticissima sulla rete, ah, che forte che è questo, lui sì che mi fa ridere e mi capisce! Chattate per svariate ore: con lui il tempo non sembra mai passare. Decidete di andare a bervi una birra insieme e vi incontrate. E' il ragazzo con cui vi siete picchiati svariate volte alle medie che vi ha sputato in faccia

Che bello! Si emula anche Street Fighter Zero!

Pensate che bello uno schermo blu di Windows sul computer di una torre di controllo...

INTERAZIONI INTERNETTIANE

Ve ne abbiamo già parlato il mese scorso ma "reperita juvant", e io tifo Juve: premendo Ctrl + L in Winamp e inserendo l'indirizzo http://166.90.148.111:14964, potrete sentire le meravigliose voci di molti collaboratori di Zeta, vecchi e nuovi, nella web radio più bella di sempre: Kaibastation. Musica di ogni tipo e per ogni gusto, parole in libertà e delirio notturno sono cose sempre fisse nel menù del giorno.
Ricordiamo poi che sul newsgroup it.fan.studio.vit potrete mettervi in contatto con buona parte di noi, oltre che con la comunità virtuale più tagliente e divertente (fatte le dovute eccezioni) che si ricordi. Per chi volesse strafare, una capatina in IRC sul server irc.jnet.it, nei canali #zeta e #wkfc è fortemente consigliata.

alle superiori e che vi ha rubato la ragazza con cui stavate da 5 anni all'università. Che fate?

A) Ridendo del destino beffardo, sollevate il boccale e proponete un brindisi al passato da dimenticare! Tornate a casa con un occhio nero.

B) Lo congedate con un calcio negli stinchi e tornate a casa di fretta ansimando ripetendo frasi senza senso. Arrivati, con una faccia simile a quella di Jack Nicholson in Shining, staccate i cavi della vostra costosissima linea ADSL a morsi.

C) Fate finta di avergli teso questo scherzo ultra infido per rifarvi di tutti i torti subiti nel corso degli anni. Ridendo di questo fatto iniziate a parlare e diventate realmente amici. A fine serata realizzate di essere dell'altra sponda.

D) Fate buon viso a cattivo gioco, parlate freddamente per qualche minuto e poi tornate a casa come se nulla fosse. Ah, chiaramente poi inserite il suo indirizzo e-mail nella mailing list del World Kaiba Fan Club.

7

Ma che giornata esaltante oggi sulla rete! Siete al 99% di un download che era iniziato 2 settimane prima, siete all'ultima domanda della nuovissima versione web di "Chi vuol essere miliardario", state per salutare il presidente della Repubblica appena entrato nel vostro canale chat privato e avete appena trovato un forziere con 1.000.000 di gp in Ultima Online. Schermata blu di Windows: "il sistema si rifiuta di assistere impotente al vostro trionfo, il kernel si è suicidato." Che fate?

A) Premete il fatidico tasto reset tenendo gli occhi sull'orologio e desiderando che il pc fosse una console. Usate l'aiuto da casa.

B) Andate da Bill Gates e gli installate una copia di Linux sul gameboy. Questo dopo avergli fatto leggere una copia di PCZeta. Usate l'aiuto del pubblico.

C) Rimanete a fissare lo schermo all'infinito. Caspita, questo è il sistema operativo più venduto nel mondo, vuoi che abbia questo successo una cosa inaffidabile?
Giammai, sicuramente è solo un'opzione scherzosa e fra qualche secondo finisce. Vieni invitato alla versione televisiva di "chi vuol essere miliardario" ma non ci vai. Aspetti che il Pc torni in sé. Aspetti per anni…

D) Usi l'aiuto del computer. Tutto si risolve in un secondo. Hai vinto, nella vita.

8

Dovete iniziare a scrivere un'e-mail generica. Che fate?

A) Sondate la vostra mente. State pensando alle melanzane alla parmigiana mangiate a pranzo. Iniziate parlandone, infischiandovene del destinatario. I contenuti veri, se arriveranno, verranno agganciati al vostro discorso per qualche sforzatissimo collegamento.

B) Fissate lo schermo. Invecchiate e il protocollo di comunicazione e-mail che volevate usare è roba da museo. Ah, il vostro interlocutore non è più fra di noi. Sono sempre i migliori quelli che se ne vanno. Che ci fate ancora qui?

C) Iniziate 40 volte ma siete sempre insoddisfatti di ciò che scrivete. Alla fine opterete per scegliere il peggiore fra tutti gli incipit provati.

D) Usate una mail "tipica" e cambiate solo il nome delle persone e delle cose. Una scelta di stile.

PUNTEGGI:

	A	B	C	D
1	2	4	3	1
2	3	1	2	0
3	1	2	3	4
4	4	0	1	2
5	1	3	4	2
6	1	2	3	4
7	2	3	1	4
8	3	0	2	1

Con il Final Burn molti sogni possono diventare realtà

http://www.oldgamesitalia.net/

Vincenzo mi disse una volta di abitare lassù, su quella finestra in alto a destra

THE LIGHT SIDE OF INTERNET VILLAGE

Questo mese avrei voluto suddividere l'Internet Village in due quartieri: uno dedicato al famigerato test e uno ai "migliori programmi shareware per Internet". Visto che entrambe le cose venivano a occupare troppo spazio messe insieme, la seconda scivola direttamente al mese prossimo, mentre per riempire lo spazio ancora a disposizione in questo numero vi allungo un po' di indirizzi internet interessanti trovati recentemente.

La prima sorpresa positiva è Sport4Fun (www.sport4fun.com) dove potete scommettere gratis sui più disparati eventi sportivi, nella speranza di vincere dei "funnies" convertibili in premi. Come sempre è meglio non andare a vedere, nella pagina dei regali, quanti cavolo di funnies ci vogliono per prendere qualsiasi cosa. Purtroppo siamo ancora lontani dai fasti del francese bananalotto (www.bananalotto.fr) dove si vincono soldi veri e quasi facilmente con estrazioni quotidiane.

In Italia su internet non girano più soldi ma solo punti con simpatici nomi. Perfino Payland (www.payland.com) che aveva iniziato regalando 1 euro per ogni ora di navigazione col loro banner, si è fatto due conti in tasca e ha deciso che era meglio iniziare a regalare "crediti" con cui ottenere favolosi sconti sui prodotti da loro segnalati. Beh almeno io sono riuscito a prendere il mio assegno in tempo, mentre molti miei amici sono arrivati vicinissimi alla quota stabilita per il pagamento, per poi trovarsi tutti questi soldi mutati in fetidi buoni sconto. Fantastico...

Quest'estate le cose non faranno che peggiorare, infatti dovremo dire addio a Napster "aggratis". Visto che comunque il vizio del download degli mp3 sarà bel lungi dal passarci, vi consiglio di visitare l'homepage ufficiale di Bearshare (www.bearshare.com), il nuovo client "peer to peer" basato sull'engine di gnutella ma molto più evoluto del suo antenato. Speriamo che si cominci in breve tempo a trovare tutta la varietà di scelta di Napster anche su tutti questi suoi discendenti.

Passando ai videogiochi, uno dei siti più interessanti trovati di recente è questo http://usuarios.tripod.es/topsnes2/fburn.htm dove si trovano tutte le rom per l'emulatore del momento: il Final Burn. Questo emulatore di macchine arcade, ovvero da sala giochi, si distingue per i continui aggiornamenti e la qualità con cui riesce a far girare giochi anche piuttosto pesanti in termini di grafica. Vi ricordiamo che se non possedete tutti i cabinati arcade di cui scaricate le rom dovete cancellare le stesse entro 24 ore...

L'ultima dritta del mese si trova su www.wayp.com/ . In questo sito ci sono a disposizione le pagine bianche e le pagine gialle di tutti i paesi del mondo. Non può che tornare comodo al navigatore medio, notoriamente cosmopolita.

RISULTATI

Da 0 a 8 punti

"Niubbi a vita":

Non c'è niente da fare, internet per voi sarà sempre più un mistero che un mezzo di comunicazione. Vi emozionerete ogni volta che il monitor si accenderà, diventerete gli zimbelli di ogni comunità virtuale che si rispetti. Smettete di leggere questa rubrica, per piacere.

Da 9 a 13 punti

"Lamer in cerca d'orgoglio":

Il vostro problema è che volete mettervi in mostra, pretendete di essere degli esperti della rete ma siete ancora troppo entusiasti per rendervi conto della cruda realtà. Ascoltate Kaibastation per 2 mesi, forse siete ancora in tempo per redimervi.

Da 14 a 20 punti

"Normali":

La normalità. La banalità. Siete nella media. Vi rendete conto di quanto questo sia tremendo? Un numero, un granello di sabbia in una spiaggia.

Anonimi. Dovete smettere di vivere nell'autocompiacimento e osare di più, per emergere dalla massa, anche sulla rete.

Da 21 a 27 punti

"Surfer dell'anima":

Avete capito a fondo internet e proprio per questo la guardate con compassione. Siete consci di poterne fare ciò che volete e proprio per questo non ci fate quasi nulla di utile.

Quando serve tuttavia, sapete dove mettere le mani e affrontate i problemi con profonda saggezza.

Da 27 a 32 punti

"Oltre":

Non vi si può giudicare, anzi vi prego, dovreste essere voi a giudicare me. La mia e-mail la sapete.

Non son degno di lettori così dotati. Vi odio, sono troppo invidioso.

Noi invece vinciamo ogni giorno "faunnies"...

GABOLE

A cura di Emanuele Gesuato (emanuelegesuato@libero.it)

Eccoci al nostro abituale appuntamento mensile con la rubrica che "gioca sporco". Bene, sporchiamoci tutti insieme anche in questo numero con le gabole più interessanti. Se siete tra chi non ama usare i trucchi gettate comunque un'occhiata alle "eastern eggs" (uova pasquali) che di volta in volta vi proponiamo. Le uova pasquali sono delle gabole che offrono la possibilità di sfruttare certe "stranezze" che i programmatori inseriscono nei videogiochi. Che tronfio sfoggio di cultura...

SUDDEN STRIKE

Durante una partita a questo splendido strategico che ha sbattuto giù dal trono la serie di C&C si prema invio e successivamente si inserisca uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
****superman**	Invincibilità.
****starcraft**	Si ottengono 99 Star Bomber.
****nofog**	Viene visualizzata l'intera mappa.
****staticfog**	La mappa viene oscurata.

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

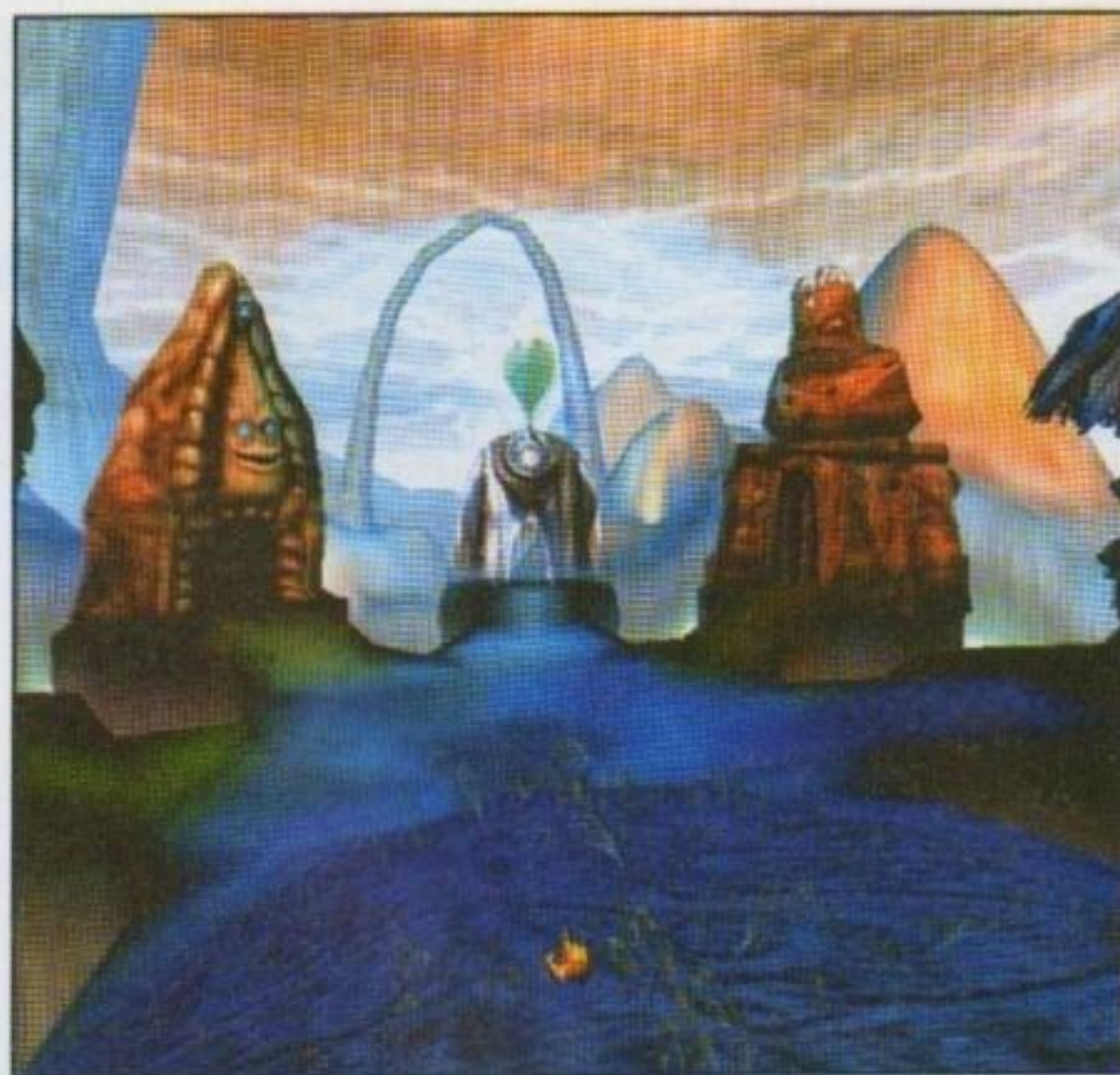
Finalmente è uscito il quarto episodio elettronico del gioco da tavolo inventato lustri or sono da quei geniacci della Fasa, ora proprietà della Microsoft. Si pigi ctrl, alt e shift contemporaneamente durante una qualsiasi partita e si scriva uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
iy	Invincibilità.
uo	Munizioni infinite.
ib	Viene distrutto un mech nemico.
ml	Si salta alla missione successiva.

GALLINE IN FUGA

E' tanto che non andate al cinema? Mi permetto di consigliare la visione di questo lungometraggio. Per qunto riguarda il gioco è sufficiente digitare "werreuiy" durante una partita e si potrà saltare al livello successivo.

ONI

Innanzitutto si faccia una copia di backup del file "persist.dat" presente nella directory del gioco. Si apra il file con un editor esadecimale, si individui l'offset $44 e si modifichi il valore $02 o $06 in $07.
Una volta salvato e fatto partire il gioco, durante la partita si prema F1 per aprire il diario e si inserisca uno dei seguenti codici per attivare la relativa funzione.
Ripetendo un codice verrà disabilitato l'effetto.

CODICE	EFFETTO
liveforever	Invincibilità.
fatloot	Munizioni e salute in abbondanza.
touchofdeath	Basta un colpo per uccidere tutti i nemici.
winlevel	Si ottiene la vittoria nel livello corrente.
glassworld	Gli oggetti potranno rompersi.
behemoth	Ci si ritroverà ad essere dei giganti.
thedayismine	Abilita i seguenti trucchi. Premere "\" per aprire la console e qui vengano inseriti:

GABOLA	EFFETTO
F7	Si passa all'arma successiva (se non la si possiede verrà creata automaticamente).
F8	Cambia personaggio.
door_ignore_locks = 1	Tutte le porte saranno sbloccate.
ai2_kill	Uccide tutti i nemici particolarmente vicini.

KINGDOM UNDER FIRE

Durante la partita si prema invio e si inserisca "\makemyday" per abiltare i trucchi. Premere invio e inserire uno dei seguenti codici. E' necessario però sostituire "\" con "." quando si utilizza la modalità RPG. Infine, se si utilizza la versione demo si aggiunga "#9#9" alla fine del codice per poterlo abilitare correttamente; esempio: "\hastalavista#9#9".

CODICI	EFFETTO
\baegopa	Aggiunge 500.000 unità a tutte le risorse.
\hastalavista	Tutte le strutture verranno distrutte.
\simsimhae	Costruzione veloce.
\knowledgeispower	Rigenerazione del mana.
\godblessu	Salute al massimo livello.
\amosbemerciful	Mana al massimo livello.
\dayspring	Mappa completamente visibile.

TIMELINE

All'inizio di un qualsiasi livello si apra la con-

http://www.oldgamesitalia.net/

sole pigiando su "\" e si inserisca "god" in questo modo si otterrà l'invincibilità per il livello corrente. Dovrà essere ripetuto una volta che si giunge a un nuovo livello.

DEUS EX

Si apra il file "user.ini" nella directory "/deusex/system" e si cambi "t=" in "t=talk". Si salvi il file e si faccia partire il gioco. A questo punto, durante un partita si prema "t": apparirà la scritta "Say:".
Si cancelli questa riga (ogni codice va inserito in una riga vuota) e si scriva "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True". Ora è possibile digitare uno dei seguenti:

CODICI	EFFETTO
ALLAMMO	Tutte le munizioni.
ALLCREDITS	Si ottengono 10.000 crediti.
ALLENERGY	Energia al massimo livello.
ALLHEALTH	La salute verrà ricostituita.
GOD	Invincibilità.
FLY	Volo.
WALK	Disabilita il codice precedente.
INVISIBILE	Invisibilità.
TANTALUS	Uccide il target.

Ecco inoltre una piccola chicca per tutti i fan del film Matrix. Prima di tutto si attivi i trucchi come descritto sopra, poi si inizi una nuova partita (o se ne carichi una precedentemente salvata) si torni al menu principale e si clicchi su "Credits".
Mentre i titoli di coda scorrono si scriva "thereisnospoon".
Fatto questo si torni alla partita: come per magia tutto l'ambiente circostante viene visualizzato con i caratteristici caratteri verdi del famoso film.
Altra chicca: nei crediti si scriva "danceparty" e... buon divertimento!

F1 2000

Si ottiene un'auto più veloce digitando "Damon Hill" come nome del pilota.

AMERICA

Si digiti uno dei seguenti codici per attivare la relativa funzione.

CODICE	FUNZIONE
gimmemorefirepower	Si ottengono 10 pistole.
horsesarecrazy	Dieci cavalli.
goldinmypockets	1000 pezzi d'oro in più.
iwantfastfood	1000 unità di cibo.
woodisverygood	1000 unità di legno.
icanwineverythingnow	Salta al livello successivo.
cpuoff	Disabilita l'intelligenza artificiale.
cpuon	Abilita l'intelligenza artificiale.
savegame	Salva la partita.

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

Si metta in pausa il gioco, si tenga premuto il tasto ctrl e si premano i seguenti tasti:
Sequenza: Su, giu, sinistra, destra (tre volte), giu e sinistra Risultato: Si potrà scegliere il livello da cui partire.
Sequenza: Destra, sinistra, su (tre volte), destra e sinistra (due volte) Risultato: Si salta al livello successivo.
Sequenza: Giu (due volte), su, giu, destra, giu e su (due volte) Risultato: Vite infinite.
Sequenza: Sinistra, destra, sinistra (tre volte), su e sinistra (due volte) Risultato: Tutti i personaggi.
Sequenza: Sinistra (due volte), Su, Sinistram Giu e destra (tre volte) Risultato: Invincibilità temporanea.
Sequenza: Destra, sinistra, destra, sinistra, su (due volte), sinistra e destra Risultato: trasforma le monete in Mad Garibs.

LINKS 2001

Nel bel mezzo di un campo da golf si prema caps lock e si inserisca uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
HITMANIA	Il colpo sferrato alla pallina diventerà più forte.
LIGHTER	La pallina diventerà più leggera.
PEOPLE	Il pubblico applaudirà al giocatore e si schernirà dei suoi avversari.

SACRIFICE

Durante una partita si premi ctrl+shift+\ e apparirà una linea di comando verde da cui inserire uno dei seguenti codici.
Nota: Tra "@" e il codice vero e proprio c'è uno spazio da rispettare.

CODICE
EFFETTO
@ yourbulletscannotharmme
Invincibilità per il mago.
@ bythepowerofgrayskull
La salute verrà ricostituita.
@ ihavethepower
Mana al massimo livello.
@ dontfearthereaper
Si ricevono 32 anime.
@ alliwantforxmasisa [nome mostro]
Crea il mostro indicato da "[nome mostro]" senza utilizzare anime.
@ aplethoraof [nome mostro]
Crea quattro mostri indicato da "[nome mostro]" senza utilizzo di anime.

CARNIVORES: ICE AGE

Si digiti "debugup" durante una partita per abilitare le gabole.
In alto a destra dovrebbero apparire le coordinate della posizione del giocatore e i dinosauri non attaccheranno mai per primi.

Oltre a tutto ciò si prema uno dei seguenti tasti (o combinazione di questi) per attivare l'effetto relativo.

TASTI	EFFETTO
Ctrl	Aumenta la velocità.
Tab	Viene visualizzata la mappa.
Ctrl + N	Super-salti.
Shift + T	Visualizza il frame rate.
Shift + S	Il gioco viene rallentato.

SKI RESORT TYCOON

Si prema contemporaneamente Shift + Ctrl + C + A + T per ottenere soldi extra.

CODENAME: EAGLE

Nel numero di febbraio avete trovato questo splendido gioco in allegato.
Giungiamo in aiuto a coloro avessero problemi a completarlo con alcune gabole molto interessanti.
Durante una partita si prema Alt + S per aprire la console; in quest'ultima si digiti uno dei seguenti codici.

CODICE	EFFETTO
missionmaster	Si seleziona il livello di partenza.
codenamegod	Invincibilità.
weaponmaster	Tutte le armi.
itemgod	Tutti gli oggetti.
armorgod	Armatura al 200%.
healthmaximum	Salute al massimo livello.

ERRATA CORRIGE
HITMAN: CODENAME 47

Per abilitare i trucchi occorre scrivere "enableconsole 1" (tutto attaccato) alla fine del file hitman.ini presente nella directory del gioco. Durante la partita per aprire la console è sufficiente premere "\".
La redazione si cosparge il capo di crema depilatoria per l'errore.

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTINUE?

CREDITS 01

http://www.oldgamesitalia.net/

Fantafratello, dammi la formazione.

F

Il campionato è finalmente cominciato, caro Fantallenatore. Vieni a visitare il nostro sito www.fantacalcio.it e iscrivi la tua squadra al Fantacampionato 2000-2001. Anche quest'anno Fantacalcio ti offre molte opportunità per giocare e divertirsi, tra le quali:

Serie A on line a leghe

Aperto a gruppi di amici e ad esperti, che partecipano ad un mini campionato della propria lega.

Gran Premio serie A on line

Aperto a tutti, esperti e non, che partecipano ad un campionato, che a fine anno premierà la squadra con il punteggio più alto.

Sotto/Sopra

Per giocare, seguendo le coppe europee.

Partecipa all'asta, scegli i tuoi calciatori, componi la tua rosa, schiera la tua formazione. E se vuoi avere notizie e conoscere le novità sui giochi futuri vieni a trovarci al sito www.fantacalcio.it.

Ti aspettiamo. E buon campionato, Fantafratello.

FANTACALCIO®

www.fantacalcio.it Il primo, unico, vero figlio del calcio.

http://www.oldgamesitalia.net/